知名电玩撰稿人王俊生重出江湖！论立体游戏！震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.280



闯关族的家扩建啦!!!

无双报道

寄生前夜 第三个生日
口袋妖怪 黑/白
奴役 奥德赛西行
黑豹 如龙新章
蓝色妖姬
暖洋洋的猫村

特别策划

伪科普教室
将穿越进行到底

攻略人行道

《九十九夜2》全隐藏要素、全成就攻略！
《我的暑假2》新增收集要素攻略
《火炎纹章 新纹章之谜》全攻略
《白骑士物语2》攻略

SSF4决赛
103英寸顶级体验！
新版Xbox360到货！

特约撰稿人
业内先驱王俊生

立体游戏
摆脱框架束缚的挑战！

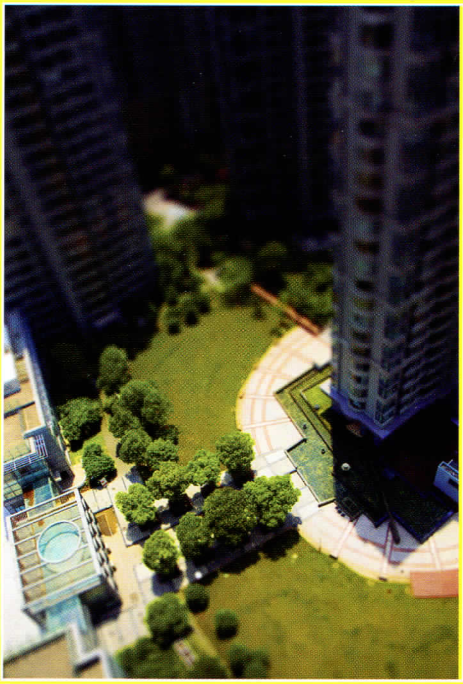
2010年8月上 总280期
ISSN 1006-5032
14>
9 771006 503000

立体游戏 摆脱

:请问，您手里拿的是什么？
:这个？照片啊？！
:哦，您知道该怎么看照片么？
:这算是什么问题？谁不会看照片啊？
:那您告诉我，该怎么看？
:怎么看？当然是用两只眼睛看啊！难道还用鼻子看用耳朵看？
:唔，看起来，您还是不知道该怎么看照片。好吧，先放下您手里的照片，拿起您手边的照相机——不不，我说的是照相机，不是遥控器。对，拿起来，看看上面最突出的部分是什么？
:你当我三岁小孩么？这个是镜头啊！
:聪明！请您再看看，照相机上有几个镜头呢？
:这还用问吗？当然只有一个！你想用别的镜头，就得拆下来换一个！
:哎哎，别介，您还真拆啊！这是数码相机，不是数码单反，没法儿换镜头。得得，您把相机搁着，先放一边——对喽。现在啊，麻烦您再伸出您的食指，数一数您脸上有几只眼睛？……哎哟……您干吗打人啊……
:打你还是轻的，你什么意思啊，人不都是两只眼睛？我有啥不一样的？
:没，没说您不一样。可是啊，您瞧瞧，这照相机的眼睛——也就是镜头，才一个；而人的眼睛，却是两个。您说想好好看看照相机拍出来的照片，究竟是该用一只眼睛呢，还是两只眼睛？
:哎，你这话有点意思啊？这么说来，我还得闭着一只眼睛看照片？
:没错，另外，您得把照片拿近点——这张照片是用您手边这个数码相机拍的吧？把照片移到您眼前差不多13公分的地方，闭上一只眼睛看看？怎么样？
:哟和！还真有区别啊，这玩意儿……怎么就变得那么立体了啊？！你看这纵深感、这透视……



带景深的相片用单眼看更容易产生立体感



采用偏轴设置的图片单眼看具有更强的立体感

:先别急。来，把闭上的眼睛睁开，向你平时看照片那样，把相片挪远，再比较一下看看。
:哎？怎么同样的照片就又变成了平面呢？奇怪啊……我说，这事儿我怎么就从来都不知道呢？你挺神的啊？
:不，我一点儿也不神。拿着这个，自己翻，看完就明白了。
:这是……《电软》？
:嗯，电软。
:那您……您就是……
:别介，我可不是王俊生，我就是一普通读者，您慢慢看，回见了您呐。

其实，即使在今天，许多人对照相还并没有多少了解，譬如说，就很少有人知道拍好的照片应该怎样看。你一定以为这根本没有什么怎样看的问题：把照片拿在手上看就是了。但是事实上并不这么简单。照片跟许多日常接触的东西一样，虽然接触很多，但是我们却不知道正确对待它。大多数的摄影师和爱好摄影的人——更不用提一般群众——在看照片的时候，完全不是用正确的方法看的。知道照相术已经将近100年了，竟还有不少的人不知道应该怎样看他的照片。

照相机在构造上说，等于一只大眼睛：在它的毛玻璃上显出的像的大小，要根据透镜跟被拍物体之间的距离来决定。照相机拍下来的底片上的像，就跟我们用一只眼睛（注意：一只眼睛！）放在镜头的位置上所看到的相同。因此，假如我们想从照片上得到跟原物完全相同的视觉印象，我们就应该：

1. 只用一只眼睛来看照片

2. 把照片放在眼前的适当距离上

如果我们用两只眼睛看照片，我们一定会看到一幅平面的图画，而没有远近的立体层次感。这一点不难理解：因为这是根据我们视觉的特性看到的现象。我们看一个立体的东西，两眼视网膜上所得到的像是不相同的，右眼看到的跟左眼看到的并不完全一样；正是这个不完全一样的像，才使我们能够感觉到东西是立体的而不是平面的，在我们的意识里会把这两个不同的像融合成一个凸起的形象（大家知道，立体图就是根据这个道理造成的）。假如在我们面前只是一个平面的东西，譬如一堵墙壁，那时候情形就完全不同，那时候两只眼睛会看到完全相同的像，这样我们的意识里就知道它是平面的。

现在我们就可以明白，假如我们用两只眼睛来看照片是犯了什么样的错误，这样做就等于我们要自己感觉到前面是一幅平面的图画！我们把应该只给一只眼睛看的照片交给两只眼睛看，就妨碍了自己看到照片上应该看到的东西，因此，照相机这么完善地照出来的像，就给这个行动完全破坏了。

应该把照片放在多远的地方看

第二条规则也同样重要，——应该把照片放在眼前的适当距离上来看，否则，也要破坏正确的形象。

这个距离究竟应该多大呢？

如果要得到一个完全的印象，照片所夹的视角应该跟照相机的镜头望到毛玻璃上的像所夹的视角一样，或者也可以这样说，应该跟照相机的镜头望到被拍的东西的视角一样。从这里可以找到应该把照片放在多远来看的答案：这个距离和照相机里角1等于角2原物离开镜头的距离的比，应该跟照片上的像和物的长短的比相等。换句话说，我们应该把照片放在眼前大约等于镜头焦距的距离上。

假如我们注意到大多数小照相机的镜头焦距多是12~15厘米，那我们就可以知道，我们从来没有把照片放在正确的距离上来看：对于正常的眼睛，看东西最清楚的距离——明视距离——大约是25厘米，这个数目几乎等于照相机镜头焦距的2倍。至于挂在墙壁上的照片，因为人们都是从更远的距离上来看的，自然也只给人一种平面的感觉了。

只有患近视的人（以及能够在近距离看得清楚的孩子们），他们的明视距离比较短，在用正确的方法（用一只眼睛）看一张普通照片的时候，才会看到这种效果。他们按习惯把照片拿在眼前12~15厘米的地方，看到的不是单纯平面的图画，而是像在实体镜里看到的那种立体形象了。

现在我相信读者一定会同意，过去自己没有能够从照片上得到它所能够提供给我们的全部效果，以致时常埋怨照片的呆板平淡。全部问题在于我们没有能够学会把眼睛放在照片前面的适当距离上，而且用了两只眼睛去看那种只预备给一只眼睛看的东西。

（本段文字摘自http://learning.sohu.com/20050817/n226701014.shtml）

匡架束缚的挑战！

特约撰稿人：王俊生

通往立体世界的准备工作之一
——内容！如何在平面世界中重现纵深感！

在期待着电视机前蹦出一个真正的立体美女（而不是贞子）之前，我们先得做好一个重要的基础工作：该去做怎样的内容，以便可以在平面世界中重现纵深感。

很少有人想过电视机与照片之间的相似之处。尽管，它们的价格相差数千上万倍，但对于人类的眼睛来说，却基本都是相同的东西：电视机和照片都是立体世界中的一个平面，正如前言中所说到的那样，简单地用两只眼睛去看，是无法还原出立体感的。

按照经典物理的理论，长（X）宽（Y）深（Z）三个维度构成了我们这个真实的世界，其中深度也就是所谓的Z轴体现出了物体相互之间的距离，这是形成立体感觉的要素之一。因此，要想在仅有长（X）和宽（Y）的二维显示屏上还原出具有立体效果的图像，首先就必须解决如何表现Z轴的问题。

前言中提到的观看方法其实对于还原实拍画面的Z轴非常有效。我们所拍摄的照片其实是立体而并非平面的，实拍画面（照片、影片等）用镜头（单眼）记录了包括Z轴在内的所有信息。因此，根据前言中的理论，只要在看那些实拍画面时有足够大的屏幕、你又能耐着性子永远闭着一只眼睛、再加上配合不同镜头的焦段随时调整眼睛与屏幕之间的距离，就完全可以在屏幕这个平面的世界中重现立体感—不信的话，你可以在平时看电视的时候自己来做一下这个试验。

然而这个办法却未必适用于游戏。关键问题在于，早期的游戏开发者从未从真实世界的角度来考虑过摄像机的问题，最早的那些游戏画面只是纯粹“为了在二维屏幕上显示出图像而显示”*（注），不但没有深度的概念，就连透视、画面比例等基本要素都有相当大的问题，那自然不管怎么样也都是看不到立体效果的。

*注：最早的游戏由于硬件简单，没有摄像机的概念，关于图形的显示思路仅仅只是在屏幕上用需要的颜色在需要的二维坐标（X，Y）中描绘出相应的点而已，是纯平面的开发方式。

好在那些可敬的开发者和设计师们，从来也不曾放弃过这样的努力。

要想形成画面的立体感，就必须在屏幕中模拟出深度。几乎是从第一次的尝试开始，游戏开发者们便认识到了深度是通过透视效果的实时变化来体现的。

于是，游戏设计师首先基于现实的透视原理描绘出游戏的场景，然后在屏幕前方架设一个虚拟的摄像机。玩家在操控角色移动的同时改变虚拟摄像机的相对位置（通常与玩家操控的角色行动一致），然后在屏幕上实时改变场景的透视效果，从而形成立体感。

这当然是很赞的主意，但显然的，考虑到7、80年代主机处理能力的低下，以及多边形理论及相关算法尚未完善，当时几乎所有的游戏都仅限于X轴或Y轴上的移动（即横卷轴和纵卷轴），透视效果则主要体现在背景画面上，而且并不是那种非常细致真实的实时变化，仅仅是通过分层卷轴的方式在二维的基础上实现——这颇有点日本的舞台剧，通过一层一层的布景移动来体现舞台的纵深感。


多层纸板状的布景是日本舞台剧的经典布景摆设方法

这种效果在8位元主机及同时代的部分街机中便开始尝试，并且在16位元主机时代达到顶峰。曾几何时，世嘉MD刚刚诞生的时候，就被国人称为“16位元立体游戏机”，这个“立体”代表着游戏画面的景深时代真正开始。

随着机能的提升，游戏开始广泛地运用多重卷轴技术，通过不同画面层卷动速度的不同以及相互遮掩效果进一步加强了模拟透视的效果（有的游戏在最接近屏幕的那层还做了虚化处理，这更增添了很好的视觉效果），画面的景深感也随之进一步增强——尤其是在画面移动的时候，而且画面卷动速度越快效果越明显——然后，如果你有足够的闲情逸致的话，用之前我们教会的方式，闭上一只眼睛 ，这时你便可以感受到景深所带来的强烈纵深感。

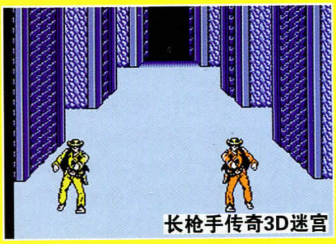


MD时代的经典射击游戏《雷鸟IV》 典型的多重卷轴代表作品

然而，固定在单轴上的移动方式不但束缚了玩家的自由度，也无法更逼真地模拟真实的立体世界。因此，尽管机能不济，那些意识超前的设计师们即便是在8位的红白机时代，也试图尝试制作更接近现实的立体画面。主视点游戏（First Person View Game）或接近主视点的背视点游戏在这个时候出现了。

看看这两个名字就可以知道，游戏开始真正考虑到了摄像机的价值，真正开始以还原摄像机效果为出发点来绘制游戏画面。一开始，这种视点主要被运用在赛车游戏上，后来则开始向其它游戏类型渗透。





8位机时代带有主视点或背视点画面的部分游戏

采用了主视点或背视点镜头的游戏，其最大的特点是真正引入了Z轴的概念（深入屏幕中央远端），而镜头移动也变得更为自由，画面中的透视效果在镜头的自由移动下而改变，这一点与真实世界的立体效果更为接近。但在8位机时代，这些透视效果只能通过纯手绘方式，将各种可能性预先画好储存在游戏内容当中，其效果之差自然不言而喻。16位元主机和性能强化的街机基板诞生后，依靠硬件和软件方式模拟扩大缩小成为基本效果，这种效果进一步简化了美术的工作量，提高了纵深感和拟真度，但仍与现实世界的立体效果大相径庭。



太空哈利则是16位机时代比较典型的例子

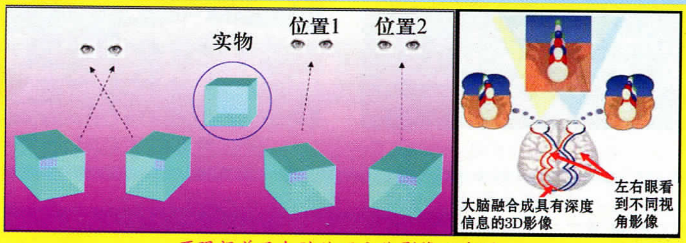
事实上，一直到PS时代开始，家用游戏机主机才真正开始进入3D化的世界。强大的性能，匹配上多边形理论及更优化的算法，游戏开发者终于可以在二维的平面中构造出真正带有Z轴的世界。现如今，“镜头”这个名词对于游戏开发者来说已不再陌生，而屏幕上所呈现画面中所包含的信息，也越来越接近摄像机实拍出来的效果。也就是说，历经三十年的努力和奋斗，到今天，通往立体世界的最基础工作才算基本完成了。

通往立体世界的准备工作之二
——表现！显示方式的革新！

在内容方面满足了需要之后，开发者们马上意识到他们所面临的另外一个问题：显示方式。当然，前言中所说的那套单眼理论仍然适用（这也是目前成本最低的立体显示方式），但实在是缺乏现实中的可操作性——你总不能让玩家老是闭着一只眼睛蹦来跳去地玩游戏，所以，改变显示方式势在必行。

3D立体显示器是利用人类的两眼视差，分别提供给两眼不同影像而产生立体感。目前各种不同的立体影像产生的方式主要有眼镜式和裸眼式，而裸眼式又细分为全息式、多平面式及立体影像对的方式。

一般而言，立体显示器必须具有两眼视差(Binocular parallax)及移动视差(Motion parallax)的特性。



两眼视差及大脑处理立体影像示意图

如图所示，所谓的两眼视差是指观赏者的左眼及右眼有在水平方向约6.5公分的位移(欧美人士的统计结果)，故在观看物体时，由于观看角度略有不同，因此，所接收的影像内容也略有差异。而移动视差则是指观赏者的眼睛位置移动时，由于观赏角度也随之改变，眼睛所接收的内容也有所不同。所以若我们要接受到立体的影像，也就是我们要如何让左眼与右眼分别只接受到有些微差异的个别影像。

3D立体显示技术的发展的原始想法也就是来自左右眼分别接受不同的影像。早期的立体影像显示器大部份是戴眼镜的立体显示器，然而，这些立体显示器都需要佩带特殊的仪器（眼镜），实际使用时非常不方便，因此近几年来，开发者们也在研究裸眼式的立体影像显示器。

眼镜式立体显示技术主要有偏光眼镜（又名偏振眼镜）、红蓝（或红绿）眼镜、分时眼镜（又名快门眼镜）和头盔式眼镜这四种，其基本原理都是通过普通平面的屏幕播放特殊处理过的画面，然后通过眼镜加以区分后，给左右两眼提供略有不同的影响，从而造成立体感。

偏振式眼镜(Polarizing glasses)的应用可说是现今大家最为熟悉的，现今大多数立体电影的放映方式便是利用此一方法。在所配戴的眼镜上左右眼分别使用水平及垂直的偏光镜片。使得一眼只能看见垂直偏振的光，另一眼则只能看到水平的。而投影设备则是同时使用两台可以投影出偏振光的投影机。分别投射出水平及垂直的光，再分别给左右眼观赏。这种方式的缺点是当头部有微斜时，偏光眼镜往往就会无法完全滤掉另一方向的光。使得眼睛会看到另一眼的影像，有些观众会因此而感到不适。

红蓝(绿)眼镜(Anaglyph)是最早投入使用的立体显示技术，早在1850年，Joseph D'Almeida 就通过用红绿眼镜来播放立体电影，造成了巨大的轰动。这种技术是把左右眼的影像用不同颜色描绘后在同一画面中播放，当戴上红蓝眼镜后，利用颜色过滤的原理，左右眼就能看到有角度差异的影像了。但这种方式的缺点是颜色在过滤后大大损失，因此最适合看黑白或者单一色调的画面（中国最早的立体影片《魔术师的奇遇》就是采用了这种技术的黑白电影），颜色越丰富则画面效果越差，而且由于色彩过滤效果难以尽善尽美，画面经常有重影出现，脱下眼镜后眼睛也会非常不适。但由于其成本低廉，早期NVidia的立体解决方案，和现在家庭影碟中的立体片采用的也是这种显示方式。如果你手里恰巧有红蓝（绿）眼镜的话，可以戴上后欣赏本文中的立体附图。

分时眼镜真正的学名应该叫做快门眼镜(Shutter glasses)，这也是目前最新的民用3D解决方案 ，当前索尼和Nvidia的立体显示技术都是基于分时眼镜原理制作的。

分时立体技术在影像播放时，显示器把影像分为奇数影像和偶数影像，并事先设定放奇偶数影像时分别给哪个眼睛接受，在实际播放时便利用眼镜将不需要观看的眼睛遮住而让另一只眼睛观看，如此左右交替便能看到立体影像。这种眼镜本身是利用液晶做成，所以可以控制左右眼的开与关，其缺点当然是眼镜成本较高（目前单买售价人民币150元左右），而且需要显示器有很高的刷新率，才能满足每帧画面的交替播放—比如说，NTSC制式下的普通电视显示是每秒30帧，那么在立体效果下就需要每秒播放60帧。而对于目前次世代的游戏，每秒60帧已是平常事，因此需要电视支持到每秒120帧才能满足实际的需要，而这对传统的液晶显示设备是一个很大的挑战，因为通常能上到120帧的液晶显示器已经不多见，而液晶电视的反应速度就更慢了。

这也是为什么现在到处都在宣传立体电视的概念，其实现在的立体电视并不在于它能显示立体的画面，而仅仅只是一台提高了刷新率的液晶显示器而已。（每秒120帧是立体电视的硬件指标）至于是否值得花这笔的代价去更新换代，就只有让玩家自己去衡量了。

对于游戏来说，分时显示技术最大的缺点在于直接将主机的性能降低了一半，因为同样的画面，需要考虑到左右眼的不同（6.5cm的间距）画两遍，再分成两帧显示在电视上。那些号称“最大限度发挥机能”的游戏，现在则是最尴尬的时候。因为原本已经做到了极限，机能再无余地可挖，现在除了降低分辨率和帧数以外，别无他法。PS3 下半年预计推出的几款重点游戏都被要求支持立体显示，而《GT5》等大作无一例外地在开启立体效果后自降品质。

作为显卡供应商，Nvidia则把这个重任交给了显卡来完成，由于实际上左右眼的差异不大，在知道了一只眼睛显示状态的情况下，理论上可以通过一个通用算法来实时描绘出另一只眼睛看到的状况，Nvidia的新显卡就搭载了这样的处理芯片，因此理论上可以把任何一款游戏都变成立体显示（当然如果需要看到真正的立体效果，最好还是有特别的立体优化处理），同时还能基本保持原来的帧数。其代价？那就是价格了......

客观来看，分时显示方式尽管在当前效果最好、且成本相对不高，但仍然只能是一种过渡性质的立体技术。单单把主机性能降低一半这种做法，就直接打击了游戏开发商的积极性，也对推出高品质游戏造成了一定的影响。游戏开发者在必须兼顾普通和立体显示两方面的情况下，所受局限甚大，步履艰难。

另外还有一种技术是头盔式显示器(Head mounted display)，在头盔里的眼镜上分别做两个屏幕直接分别给左右眼观赏，等于是直接给两只眼睛提供不同的信号。缺点么不用说了，只能单一观众观赏，而且沉重、沉闷，非钱多了烧包者不适用。不过，唯一失败的任天堂主机Virtua Boy似乎可以看作是这种显示器的一个变种。VB采用的就是向两眼提供两块不同内容的显示技术来实现立体化的。但鉴于当时的技术，不但硬件设备过于笨重无法变成真正的头戴眼镜（任天堂原本的设计确实是头戴式的），而且画面也简单到仅能描绘不同色阶的红色矢量图，我曾有幸试玩，其实际游戏效果确实不敢恭维。

眼镜式立体显示技术毕竟太不方便了，尤其是原来就近视的玩家，在这种状况下就显得更加无奈。裸眼立体显示技术于是越来越受到关注和支持。

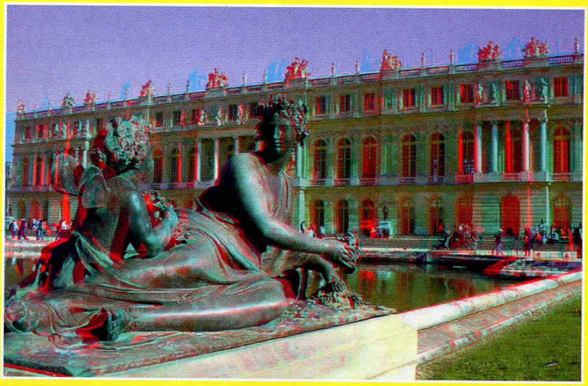
裸眼立体显示技术最早引入的是全息显示（Holographic Display）概念，也就是真正的立体显示，是创造出立体画面的最理想方式，所创建的图像也是最接近真实的三维图像，观众无需佩戴任何特别装置，同时可以随意移动以看到图像不同面的情况。

目前主要的全息显示方式主要有投射式、反射式、像面式、彩虹式、合成式和模压式六种，其中在视频及复杂图像显示方面运用最普遍的是投射式、反射式与合成式。投射式全息显示图像属于一种最基本的全息显示图像，其显示的图像清晰逼真，景深较大（仅受光波相干长度的限制），观看效果颇佳。但它必须依靠激光记录与再现（与光的相干性有关），而采用激光则会带来其特有的散斑效应的弊病，即图像面上附有微小而随机分布的颗粒状结构，这点很难消除。

为克服投射式全息显示图像无法利用普通白光再现的缺陷，人们又发展了反射式全息显示图像，大家耳熟能详的立体尺采用的就是这种技术。不过制作屏幕较大的反射式全息显示图像技术难度较大，分辨率低。另外还有一大缺陷是其景深较短，距记录载体平面较远处的图像往往会模糊不清，其立体效果也往往不尽如人意。

合成式全息显示图像则是彩虹式全息显示图像与合成技术的有机结合。在合成式全息显示技术中，有一种可显示被拍摄物体动态过程的角度多路合成式全息显示技术，是电影拍摄与全息拍摄

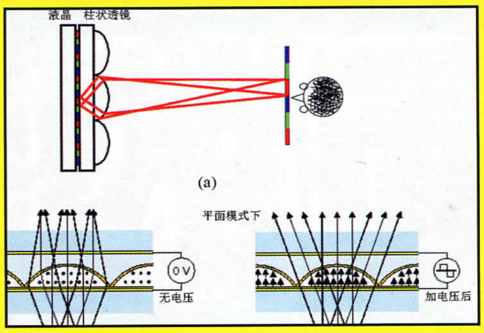




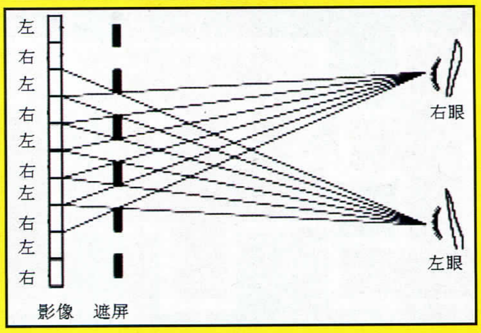




德州仪器全息显示方式



图a:空间多任务立体处理方式



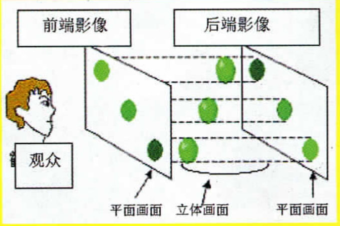
图b:视差遮屏式技术示意图

的完美结合。它是目前记录并显示伴有活动图象的三维立体影像的最佳方法。随着液晶显示技术及纳米级实时记录介质材料的研制开发，它将会是未来最有前途的立体显示方式。

目前，Zebra Image在角度多路合成式全息技术上有较重大的突破，他们可以将全息图片打印到一块塑料板上，然后实现非常逼真的全息图型效果，而美国Provision的投射式技术也已经发展到了可以接近商用的阶段。但这两家公司的产品要完全民用普及化还有很长的路要走。另外麻省理工研发的E-Holographic和德州仪器的Volumetric也都是基于上述六种全息技术延伸出来的，同样有着成本高、画面质量不佳等缺陷。

与欧美科技人员追求全息显示方式不同，日本的开发人员不愿意继续在笨重复杂的全息显示技术里钻牛角尖，却放大了眼镜式立体显示技术的概念。

日本NTT提出的多平面式(Multi-Planar)技术，是利用两个重迭的液晶面板，在两个面板显示大小相同的影像。由于物体离观赏者的远近距离不同，会有阴暗及颜色上的差别，进而将前后物体影像重迭在一起，让观赏者产生立体感。这个显示技术的缺点是前后面板的对位困难，且因为是由两个二维影像重迭的结果，所以只有在正视方向观赏，三维效果较佳，其余观赏角度则不易显出三维效果。



多平面式立体显示原理图

而近来更加流行的设计思路是把电视拓展成一个巨大的眼镜，分开左右两部分给左右两眼输出不同的视频信号。观众只要坐在两组视频信号的焦点范围内，就能直接看到立体的视觉效果。这一方式便是所谓立体影像对2D多任务技术，又可再细分为空间与时间多任务式。由于这种技术相对简单、造价相对低廉，发展速度很快，目前已经开始向民用化方向发展。

在空间多任务式方面，日本的三洋(SANYO)最先提出利用立体影像对的方式来产生立体影像显示系统，是将液晶面板的像素分成若干个奇数像素及偶数像素的影像对，奇数像素影像对提供观赏者一眼的影像，偶数像素影像对则提供观赏者另一眼的影像，而影像对的多寡，则决定了视域的多寡，并利用柱状透镜(Lenticular lens)将光线分光，进而将奇数像素与偶数像素的影像，分别投影至观赏者的两眼，如图(a)所示，因此产生立体的影像。

而近年来飞利浦(Philips)公司则是最积极投入此一技术的公司，也是利用相同的方式制造立体影像对，但其柱状透镜内部有注入液晶，因此便可以利用电场控制其柱状透镜的聚焦特性（图(b)），而便于2D/3D的切换。但缺点在于柱状透镜与液晶面板的对位必须十分精准，才能使奇数像素对及偶数像素对的影像准确地投影至观赏者的左右眼，但由于制作柱状透镜时的误差，常会使透镜表面不易平整，容易产生散射，此外，柱状透镜的间距在面板的中央及边缘大小不一，都会造成部分模糊的立体影像。

日本Sharp与韩国三星公司则是利用视差遮屏(Parallax barrier)来进行分光操作的。

所谓的视差遮屏，是以黑色与透明相间的直线条纹，将其置于液晶面板前的一小段距离，让观赏者的其中一眼只能看到液晶面板奇数像素对，观赏者另一眼则只能看到液晶面板偶数像素对。通常为了能够进行二维/三维(2D/3D)影像的切换，所以是利用另一片的液晶面板来当作视差遮屏，当要显示二维影像时，第二片的液晶面板会呈现亮态，让通过第一片液晶面板后的所有光线都可以通过，而要显示三维影像时，则该片的液晶面板则呈现亮态与暗态相间的状态，相当于黑色与透明相间的直线条纹。

但这种方式的缺点，是当光线通过黑色的直线条纹区域时，由于光线被吸收，在二维影像切换成三维影像显示时亮度会减少一半以上。为了解决这个问题，有科学家利用铬与铝上下两层接合的直线条纹来取代黑色的直线条纹，当光线打到原本黑色条纹的区域时，会因铝层的作用，使得光线被反射回原本光源处被再利用，因此影像亮度便可以提升。

除了制造过程中对位困难之外，这些方式仍然有一个共同的缺点，由于液晶面板的像素被分成若干个奇数像素及偶数像素影像对，为了能够让立体影像可在更多角度被观赏到，所以不得不把三维影像的分辨率变成二维影像的一半以下甚至更少，以便支持更多的视域。而且，当观赏者的双眼，稍微错位一个像素的位置，原本投影至左眼的影像便会投影至右眼，而原本投影至右眼的影像则会投影至左眼，进而使大脑无法融合影像产生立体感觉，此种现象称为错觉视域效应，这极大地限制了立体效果提供给多人同时观赏的可能性。这也是为什么Sharp的立体显示屏可以大规模运用在手机、3DS等个人手持设备上，却仍难以在大屏幕电视上普及的原因。

时间多任务是指在某一个时间点，立体影像显示器将影像投影到观赏者的左眼，在下一个时间点，则将影像投影到观赏者的右眼，当左右眼的影像切换够快时，大脑将不会感受到影像的切换，而形成左右眼的影像为视角稍不同的立体影像对。这个方式很像分时眼镜的处理效果，相比空间多任务的方式，时间多任务具有分辨率在进行二维/三维(2D/3D)影像的切换时不会减少的优点，同时，也不需要严格的对位。但此以技术需要有快速反应的液晶显示器搭配，目前也仅处于理论研究阶段。

通往立体世界的第三步
——全息！摆脱框架束缚的挑战！

从上文的介绍可以看到，除了3D图形描绘已经真正达到一个技术高度以外，立体显示仍然处于非常初期的阶段。它并不是近年来才诞生的新技术，但由于技术的局限性，直到21世纪近10年代之后，才由于电影Avatar的影响，成为了一个时髦的话题。Avatar是一部史诗般的电影，但它仍未能从技术上解决立体显示的基本技术难点，而且就此片本身来说，立体效果也并不出色。人们想看到的，还是在没有束缚状态下的、最接近真实的立体显示效果——就好像在影片《星际迷航~星空第一击》里，帕克船长为对抗波格人，在企业号开启的那段立体影片一样，如身临其境般真实。而要实现这一点，民用化的全息显示是唯一的出路。

1991年，Sega率先尝试利用投射式全息技术制作了街机游戏“Time Traveler”，后利用同一系统再推出了动作游戏“Holosseum”，这是游戏史上绝无仅有的尝试，但反响相当一般，因此就再也没有续作诞生。

抛开Sega之前让人觉得执着得有点傻的创新精神不谈，这种勇于尝试的精神不正是技术发展的动力所在么？如果那时这两款产品能够获得Avatar一半的成功，可以想象这20年来全息显示技术将被推进到了一个怎样的高度！

我们现在已经能够描绘出近于真实、甚至超越真实的游戏画面，如果能在全息显示中有所突破，如果能把这样的画面直接而完整地呈现在人们的眼前，将是多么激动人心的效果和冲击？！还记得在电影Paycheck一开始，反向工程师詹宁斯拿掉显示器框架后所展现的全息画面么？是的，最终突破平面框架的制约，将是立体显示的终极追求和目标！

（本文部分引用了台湾省交通大学许精益、黄乙白两位先生的报告，特此鸣谢）



空间多任务技术的模拟图—用斗鸡眼对焦来看立体效果吧！



采用投射式全息制作的街机游戏游戏Holosseum截图

让平面的世界立起来！



——松下3D等离子电视体验记

时间：2010年7月5日星期一下午14:00~17:00
地点：松下电器（中国）有限公司北京展示分公司
人物：小沛、大粽子（他不是僵尸）
目标：松下最新款3D等离子电视&传说中的“103英寸”



通过前一期刊登的《街霸》比赛广告，相信大家一定会对最终决赛地点以及那个世界顶级103英寸等离子电视非常感兴趣。同时，现在无论电影、电视、游戏等跟视觉有关的领域，都开始朝着3D时代迈进。例如去年年底上映的《阿凡达》，其热度一直到今年的4月份才逐渐消退，其后更是出现了无数精彩的3D电影。而在家用方面，任天堂的3DS还没有上市，并且裸眼的效果加上小屏幕实在难以和电影的大银幕媲美，现在只有等3D电视进入家庭，我们才能真正体验到立体世界的精彩。在这之前，小沛和大粽子同学亲临松下电器（中国）有限公司北京展示分公司，这里优良广阔的环境还有数量众多的大屏幕3D电视，令我们仿佛置身于一个绚丽的立体世界！闲话不多说，小沛我就作为导游，带大家一起来体验“次世代”的视觉盛宴吧！



65英寸3D等离子！

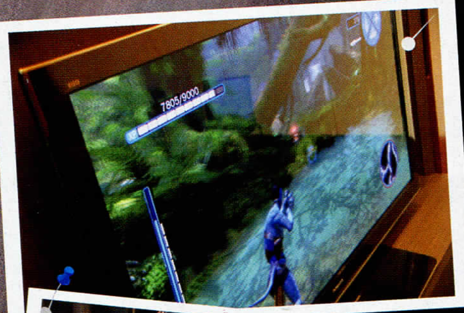
在这个布置如居家大客厅的展厅里，这台65英寸的3D等离子电视仿佛有着如同宇宙黑洞般的吸引力！我们此次来的最大目的当然就是体验这款产品的魅力，或者应该叫：震撼力！据说这款等离子电视将于8月份左右上市。



温馨的展示厅

松下展示分公司这里的独立展厅很多，而且每个都布置得非常温馨，基本都是以客厅的形式，并且对外的隔音效果很好，体验者可以完全不受影响，尽情享受大屏幕3D电视带来的激情感动！

体验地址：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层 A区Panasonic展厅





我们这次除了观看由松下公司专门制作的各类3D展示影片外，还在现场试玩了360版《阿凡达》。尽管这款游戏不是专门为3D电视而制作的，但其3D效果已经非常明显，特别是在丛林中穿梭的时候，树叶的3D表现尤为突出。而在战斗当中，因为有了不同于平面的显示方式，所以战场子弹纷飞带来的真实感更加强烈。同样一款游戏，因为3D电视而有了质的改观。









这是位于新光天地5层的众多3D影院之一，每个可以容纳大约4个人。别看外面是平淡无奇的玻璃墙，里面可是别有洞天！体验的氛围非常不错。

这里展出的等离子电视非常多，这一排不过是冰山一角。松下电器北京展示分公司整整占据了新光天地的5、6两层，其规模相当于两层百货商厦！

3D时代已经朝我们走来

我和大粽子都是第一次来到松下展示分公司，尽管之前也参加过类似的体验活动，但这里的规模和气派还是令我们吃了一惊。特别是那台顶级的103英寸等离子电视，就在5层展厅进门后的右手边，近距离观看后绝对会被巨大画面的恢宏气势所震撼。松下目前掌握着等离子电视最尖端的技术，其3D等离子电视的色彩明艳度、清晰度以及屏幕的刷新率都远超以往的液晶产品。我们在实际体验的过程中，工作人员向我们详细介绍了松下等离子电视的多项最新技术，由于项目繁多，大家今后可以亲临现场观看。其实来到这里之后，令我们印象深刻的不仅仅是3D电视和那台103英寸的等离子，还有这里的环境和服务。特别是那些功能各异的展厅。其中一个可以调整电视观看距离和房间灯光明暗效果的展厅尤其有趣，也让我们第一次真切感受到科技的人性化。好了，小沛的导游就到这里，通过一下午的体验活动，我们明显地感到：3D时代已经离我们越来越近了！





这里还有其他的展示，对松下电子产品感兴趣的人也可以在这里参观。下面的图就是我们在103上玩《SSF4》了！





体验地址：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层 A区Panasonic展厅

SUPER STREET FIGHTER IV

告别以往的闭门修炼
一起来参赛吧！

《电子游戏软件》&
鼎好信城游戏精品店 **联合主办！**

鸣谢：松下电器（中国）有限公司北京展示分公司

2010年暑期
超级街霸4
北京争霸赛！

本次决赛将使用松下最尖端103英寸等离子电视，届时玩家将体验到前所未有的画面震撼效果！！

号外：《电子游戏软件》杂志社今后将陆续于全国各地举办各类游戏比赛交流活动，敬请读者们留意。

比赛细则

1、比赛内容为《超级街霸4》，总决赛使用主机为Xbox360，比赛用手柄或街机摇杆由主办方提供，习惯使用自己装备的玩家可以自带操控装备。

2、决赛阶段采取淘汰制，比赛对手安排采用现场抽签的方式，胜者直接晋级，直至决出冠亚季军。

3、比赛时间：2010年8月7日，星期六，下午1点半报到抽签，2点正式开赛，迟到者按弃权处理。

4、比赛地点：“松下电器（中国）有限公司北京展示分公司，Panasonic Center Beijing 展厅”。具体地址为：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区 Panasonic 展厅。

5、比赛裁判由《电软》杂志编辑 小沛 亲自担任。

奖项设定

1、所有进入决赛选手都将获得由松下电器（中国）有限公司北京展示分公司提供的精美礼品。
2、决赛冠亚季军的奖品分别是：
冠军：索尼原装超薄Playstation3游戏主机一台
亚军：微软原装Xbox360无线街机摇杆一台
季军：微软原装Xbox360无线手柄一个

最后声明

1、决赛地点禁止丢弃垃圾，喝完的饮料瓶须随身携带。另外如果在现场肆意喧哗、吸烟或者做出明显干扰正常比赛的行为，则将被驱逐出场，违规选手也将被取消参赛资格。
2、如对本次赛事安排情况有任何问题，请致电010-64472920。
3、本次比赛的所有解释权归主办方所有。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

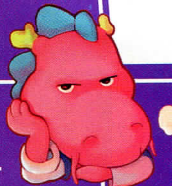
VOL.280

封面图：超级马里奥银河

ET_MAX[奥斯丁] 制作

2010年 8月上

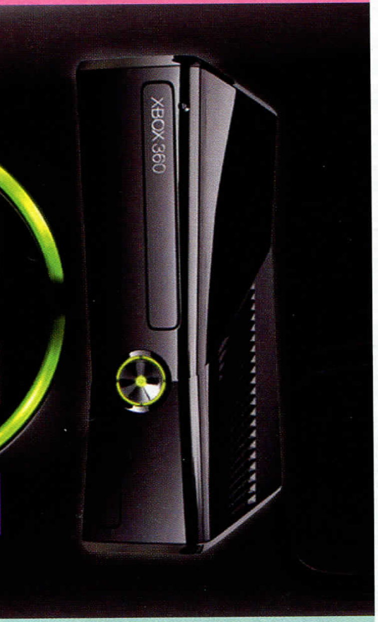
CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

注：因杂志调整，原定出版的7月(上)，7月(下)两期合并为7月刊，定价不变，带来不便敬请谅解。邮购咨询热线：010-64472177

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
蔬菜汁
菜　团
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

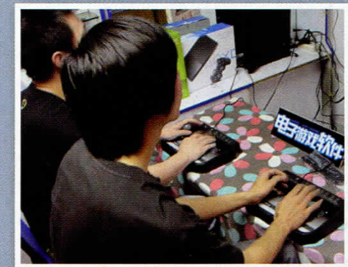
本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 280

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《电软》和鼎好、松下联合举办的游戏比赛获得了不错的反响，预赛阶段非常火爆，决赛8月7日打响！

HARD 日本专讯

SCE发表新款PS3主机，体感装置同捆促销

本刊讯　SCEJ发表，将于7月29日在日本本地区推出配备160GB/320GB大容量硬盘机的PS3主机（CECH-2500系列），除了原有的木炭黑（Charcoal Black）配色之外，并增加全新的经典白（Classic White）配色。

本次预定推出的CECH-2500系列PS3主机在规格上与既有CECH-2100系列PS3主机大致相同，主要变更点包括硬盘容量由120GB/250GB提升为160GB/320GB，电源供应器功率由250W降低为230W，并首次添增新配色。原有120GB款式PS3主机（CECH-2100A系列）自7月7日起调整为开放价格。

先前在E3展发表的PS3用音响系统（SCEH-ZVS1）也确定将于9月30日在日本本地区推出，价格19800日元。该音响系统采用搭配PS3风格的配色造型，配备模拟/数码光纤音效输入端口，支持Dolby Digital / DTS / AAC / LPCM音效译码与"S-Force PRO前置环绕"虚拟环绕音效处理，提供针对游戏音效最佳化的4种音场设定，附遥控器。

CECH-2500系列PS3主机款式与价格如下：			
PS3	160GB	木炭黑配色（CECH-2500A）	价格29980日元
PS3	160GB	经典白配色（CECH-2500A LW）	价格29980日元
PS3	320GB	木炭黑配色（CECH-2500B）	价格34980日元

经典白配色PS3主机相对应的周边：	
经典白配色DUALSHOCK3无线手柄（CECH-ZC2J LW）	价格5500日元
经典白配色直立架（CECH-ZS1J LW）	价格2000日元

PS Move超值游戏同梱组合

SCEJ发表，将于10月21日随PS3体感控制器"PS Move"同步在日本推出多款超值游戏同梱组合包，采取限量方式供应。

本次发表将限量推出的组合包包括"PS Move生化危机5 AE版 特别包"以及"PS Move 3大光枪射击游戏合辑 完美包"。

"PS Move 生化危机5 AE版 特别包"是以《生化危机5 AE版》为主的超值同梱包，内含游戏1套、PS Eye摄像头1组、PS Move控制器1组，价格7980日元。先前已购入《生化危机5 AE版》游戏的玩家，也可通过在线更新方式加入PS Move动态控制器的支持，或者是使用针对PS Move 动态控制器购入者发放的"PSn Move选集体验版"试玩光盘中收录的更新档来进行更新。

"PS Move 3大光枪射击游戏合辑 完美包"是以收录有《火线危机 狂飙风暴》、《火线危机4》与《死亡风暴海盗》3款游戏为主的超值同梱包，内含游戏1套、PS Eye摄像头1组、PS Move动态控制器1组、PS Move枪套1组，价格11980日元。

除此之外，SCEJ 还预定于10月21日推出最基本的"PS Move 新手包"，内含《惊奇涂鸦！》游戏1套、PS Eye摄像头1组、PS Move动态控制器1组，价格5980日元。

SCEJ已于PlayStation Move官方网站公布一系列PS Move支持/专用游戏的发售预定表，其中包括《手舞足蹈！捉猴啦》、《杀戮地带3》、《暴雨》等多款大作。



←PS3的新版包装和以往没有什么变化，就是上面标注的硬盘容量非常醒目。



↑随着时代进步，原先的硬盘容量已经不能满足玩家的需求了。官方硬盘的320GB似乎也不是最理想的。



←白色的主机以往常用在限量版当中，如今普通版出现了白色一定会很受欢迎。

↓这套音响系统的设计颇为时尚，但作为普通玩家，其实用性还需要进一步考量。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●《怪物猎人Frontier Online》日本同时在线人数于6月27日22:00首度突破7万人，并自7月7日14:00起正式展开Xbox360版的运营。Xbox360版自6月24日推出《新手包》后，6日间累计共有11万6765人参与公测。



●为了替7月3日推出的《新超级马里奥兄弟Wii》繁体中文版造势，任天堂本次邀请到曾代言《Wii塑身 加强版》繁体中文版的名模林志玲以及新生代搞笑团体"浩角翔起"演出电视广告，并于官方网站公布了这2段电视广告影片。

●Cyber Front发表，将于10月推出移植自PC同名作品的PSP电子小说《加奈～妹妹～》。本作叙述玩家所扮演的主角与来日无多的病弱妹妹加奈以及同班同学夕美之间的点点滴滴为主题，全剧充满着淡淡的

HARD 日本专讯

新款PS3主机月底在台推出 价格首次低于万元新台币

本刊讯　台湾省索尼（SCET）宣布，将于7月29日与日本地区同步在台湾省推出配备160GB硬盘的“木炭黑”与“典雅白”款式PS3主机，价格为9980台币（约合人民币2000元），同时还将推出配备320GB硬盘的“木炭黑”款式PS3主机搭配《摩登大赛车》中英文合版的限量同捆组合，价格11980台币（约合人民币2400元）。

SCET表示，为了满足玩家对于硬盘储存空间的需求，以及配合玩家多样化的喜好，因此推出配备160GB/320GB硬盘的新款式PS3主机，并以更低廉的价格提供，让玩家更容易入手、更轻松地享受游戏乐趣。



为纪念新款式的推出，SCET宣布从即日起到PlayStation加盟商预约160GB款式PS3主机（木炭黑/典雅白）即可获得初回限量预约特典BD游戏试玩片“PlayStation 3 Big Hit Titles' Demo Collection Vol.2”1片，预约《摩登大赛车》with PlayStation 3（HDD 320GB）同捆组则可获得PS3主机收纳包1个。不过可惜的是，这个活动仅限台湾省玩家参与。

SCOOP 国内专讯

投资者看好手游市场 国内现状令人担忧



本刊讯　今年5月，盛大曾传出“700万美元收购威锋网（专业手机论坛）”的消息，虽然消息没有被证实，但盛大游戏董事长谭群钊称其一直在寻求“包括手机游戏业务在内”的投资与收购机会。6月下旬，传媒界巨头华谊兄弟宣布以1.48亿元投资一家以手机游戏为主营业务的公司，并以此作为华谊踏入手机游戏市场的第一步。这些情况无一不表明，手机游戏市场已经受到重视。

自2010年伊始，大量投资者通过收购、创办、转型等多种方式开始想手机游戏市场进军。虽然手机游戏市场中的厂商也来越多，但是当前国内该领域却并没有形成成熟或具有规模的龙头企业——市场中仍然以中小型企业为主。其中诸如“上海幽幽”这种以开发具有创新意义的网游为己任的，以“给手机游戏注入新鲜的快乐”为理念的企业，相信在未来的几年中极有可能会成为玩家们手机游戏的第一选择。所不幸的是，更多的企业为了赚钱并没有重视手机游戏的品质，导致现阶段手机游戏的发展一直停滞不前。

SOFT 美国专讯

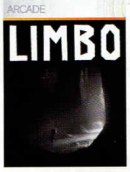
Xbox LIVE启动夏日娱乐浪潮 强档游戏周周不间断

本刊讯　台湾省微软发表，连续第3年推出的2010 Xbox LIVE Summer of Arcade将从7月21日起连续5周，每周推出1款精选强档Arcade游戏，陪玩家度过充实愉快的暑假。

官方同时宣布，玩家只要购买2010 Xbox LIVE Summer of Arcade其中3款游戏，即可获得400微软点数，购买全部5款游戏，即可获得1200微软点数。

微软娱乐暨装置事业处总经理周文英表示：“2010年是Xbox360最精采的一年。今年E3展时微软即发表了一连串令全球消费者万分期待的精采内容，而2010 Xbox LIVE Summer of Arcade就是这一系列惊喜的起点。搭配全新Xbox360 250GB主机即将于8月上市，Xbox360将从暑假开始，带着每一位消费者进入Xbox 360的惊奇之旅。”

2010 Xbox LIVE Summer of Arcade 游戏阵容包括：



7月21日《Limbo》：《Limbo》是款在独立游戏创作展得奖的作品，以黑白电影的手法呈现游戏画面，美丽却也惊悚，且饶富哲理。购买所需微软点数：1200 点。

7月28日《Hydro Thunder Hurricane》：经典热门竞速游戏的全新续作。玩家可使用火箭动力快艇在变化莫测的水面上狂飙，绝对让人大呼过瘾。《Hydro Thunder Hurricane》最多可支持8名玩家在LIVE上进行激烈的竞赛，或最多4人在同一台机器上



↑竞速类游戏在最近几年似乎有抬头的趋势，但此类完全虚拟化脱离现实的游戏则需要更多的创意支撑。

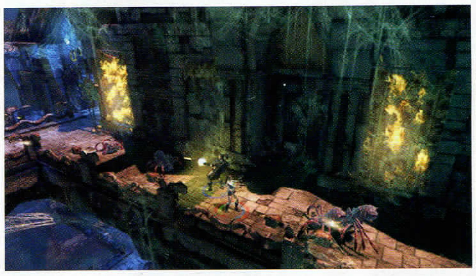
进行比赛。购买所需微软点数：1200点。

8月4日《恶魔城 绝望协奏曲》：由传奇的《恶魔城》系列制作人五十岚孝司设计，提供多人游戏体验，玩家可以跟LIVE好友进行6人故事合作模式，或在生存模式中一对一单挑，看谁才是最厉害的吸血鬼猎人。购买所需微软点数：1200点。

8月11日《Monday Night Combat》：这款第三人称射击游戏集结了激烈的战斗、终结必杀技与华丽场景。与一般强调个人荣誉或是任务型游戏不同的是，《Monday Night Combat》追求的是实现公众的认可。购买所需微软点数：1200 点。



8月18日《古墓丽影 光之守护者》：这款游戏是以劳拉为主角的第一款多人合作动作冒险游戏。本作充满了经典元素：探险、寻宝与关卡破解，并结合了有趣、快节奏的打斗场面，是一款融合互助与竞争的全新游戏。购买所需微软点数：1200 点。



哀愁，被视为奠定后续催泪游戏风潮的经典。

●SQUARE ENIX宣布，《最终幻想14》将于9月30日全球同步推出PC版，支持日英德法4国语言，并自同日起正式上线运营，PS3版则预定于2011年3月推出。



●SEGA发表将展开《如龙》系列PS3新作制作计划，并确定在先前系列作登场的超武斗派角色真岛吾郎将跃升为主角阵容之一。这款PS3新作导入破坏的概念，以大破大立的手法大幅改变游戏内容，挑战新的可能性。



↑主角的大胆更换正是制作人的信心所在。

●Quantic Dream创始人兼总裁David Cage宣布他们将无限期延滞《暴雨》的DLC开发，改将制作资源转移到对应PS Move上面。David Cage原本打算开发总共三个DLC，分别让作品中的一位主角来担任领衔主演。但如今看来，今年二月所发行的剥制者(The Taxidermist)，就是唯一问世的DLC了。

●SCET发表，将于8月20日代理推出由日本一制作的《魔界战记 携带版》繁体中文版。本作完整继承2003年1月推出的PS2初代内容，并追加新章节、新关卡、新功能等要素，以及Ad Hoc模式连线对战功能。

●日本游戏周边制造商HORI宣布，《电脑战机Force》专用双摇杆Twin Stick EX电脑战机Force版，现正式确定将商品化推出。该周边预定2010年冬季与Xbox360《电脑战机Force》同步上市。



←Hori骗钱的装备又来啦。



神秘

微软于日前举办的E3展中，正式公布了新型Xbox360主机。新主机采用轻薄化的机体与沉稳高贵的钢琴黑配色，硬盘容量扩增为250GB，并内建IEEE 802.11a/b/g/n无线网络功能，6月中旬起陆续在北美与日本推出，我国的台湾省预定于8月推出。由于该主机在国外销售火爆，国内的玩家还没有机会见到它的真面目。这次我们将为大家带来真机的开箱测试，让国内的玩家能够对这款新型号主机有个全面的了解。

新主机包装初印象 小

在打开包装之前，我们可以明显感觉到包装箱变小了，由于新型Xbox360主机高度比旧型矮上一截，侧面比例更接近方形，因此包装箱也相对变小。掀开包装箱上盖后，最上层就是新型Xbox360主机，上下以黑色缓冲物固定住。主机下方则是收纳无线手柄、碱性电池、电源、电源线、AV线、耳机麦克风、使用说明书等标准周边配件，与原有Xbox360旗舰版包装差不多。



主机外观和按钮 酷



新型Xbox360主机继承了Xbox360旗舰版的黑色主题色，并首度采用亮面机壳，优点是给人沉稳高贵的质感，缺点是沾上指纹与灰尘时相当显眼。主机高度明显比旧型低，深度比旧型略增，厚度比旧型略减，重量比旧型轻了大约2成，不过实际感觉并不明显。

新型Xbox 360主机的电源按钮与光盘退仓按钮都改为触碰感应式。内部添增了蜂鸣喇叭，当开启/关闭电源或送入/退出托盘时会发出不同的声音。轻触电源按钮听到“哔”声后即可启动主机，轻触光盘仓右上角（横置时）的光盘退仓按钮即可开启光盘托盘，因为尺寸小不显眼，因此初次使用时可能会一下找不到在哪。电源按钮外圈保留了显示控制器连接状况的绿色LED灯号，不过取消了红色LED灯的显示功能，只有在运作环境不佳导致过热时中央会亮起一个红灯，因此以往令玩家闻之色变的“三红”将不再出现。不仅仅是这个三红的表面现象，新主机的芯片发热和主机散热性能都大幅增强，玩家们终于可以真正安心游戏了！



内置大容量硬盘 靓

新型Xbox360主机的硬盘机设计大幅变更，从原本安装于顶端的外露设计改为隐藏于底部的内藏设计，如此一来，原来略显累赘的外观得到了改善，主机看起来自然更加漂亮。开启底部的隐藏盖，250GB硬盘机便藏身其中，用力拉扯引带即可抽出。由于硬盘采用不同于旧型的内藏设计。因此玩家无法沿用旧型的硬盘机周边，想把旧型Xbox360主机硬盘机的资料转移到新型Xbox360主机的玩家，可通过官方提供的USB传输套件来进行传输。







新硬盘设计更为简洁靓丽

手柄和风扇改动 细

包装中附带的黑色无线手柄的设计与原本大致相同，正中央的Xbox快速入门按钮从雾面银改为亮银面，左右类比摇杆与方向键从灰色改为黑色，整体手感没有太大变化。

散热风扇从原本的2组简化为1组，配置在主机右侧（直立时）的散热孔之下，大部分的热气会从此处排出，因此使用时要留意不要阻塞了右侧散热孔的空气流通。运作时的噪音明显比旧型Xbox360主机小，不论是光盘或散热风扇的运转都相当稳定安静。







就连细节也不放过

夜鹰战机降落！——新型Xbox360主机开箱探秘！

新主机的各类接口 多

电源按钮左下方（直立时）配置有无线周边用连线按钮以及隐藏于弹簧盖下的2组 USB 端口。由于在2010年春季更新后已可使用一般U盘来提供游戏储存功能，因此记忆卡插槽被取消，取而代之的是总数增加为5组（前2后3）的USB端口。

在主机背面的配置部分，模拟影音输出端口与HDMI数码影音输出端口维持不变（间距与之前相同，依旧无法同时连接），光纤数码音效输出端口改为内置，RJ-45宽带网络端口维持不变，USB端口由1组增加为3组，新增专供视频体感周边Kinect连接用的AUX端口，直流电源输入端口从原本巨大的6P接头改为小巧的2P接头。由于Kinect的耗电量大于USB端口所能提供的电力，因此在旧型Xbox360主机上使用时必须连接额外的电源供应器，在新型Xbox360主机上则只需要连接AUX端口即可。



夜鹰战机的供电器 轻

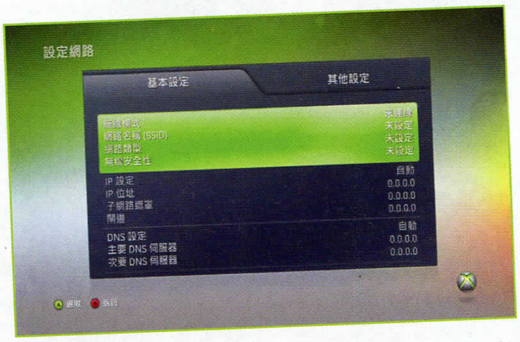
仍维持外接设计的电源供应器比旧版小了一些，重量也轻了许多，交流电源部分延用原有的2孔插头2P接线，直流电源部分采用新的2P接线，线径较细便于弯曲收纳，直流输出功率降为135瓦，比旧型首批机种的203瓦与后续改版的175瓦、150瓦都要低。可见新主机的功耗降低了不少，那么主要就是依赖于技术的革新，使得芯片耗电量降低所致。那么大家原本最担心的三红问题会不会再发生，在这里得到了最好的答复。





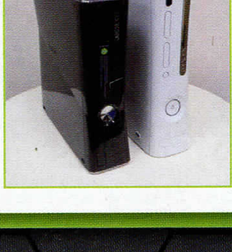
内置无线网络功能 爽

开机后的系统画面与原来完全相同，系统设定中可以看到硬盘机的可用空间有228GB，网络设定中可以看到内置Wi-Fi无线网络功能的选项，除了基本的IEEE 80.211a/b/g规格之外，还支持最新IEEE 802.11n规格，能提供更长的传输距离与更高的传输速度。



新型Xbox360整体印象 赞

整体来说，新型Xbox360具备更小巧轻薄的造型与更安静省电的运行状态，并强化储存容量、无线网络、音效输出与周边连接的功能，还能以单一接头便利连接11月即将推出的视频体感周边Kinect，其使用性、功能性与便利性都大幅提升，价格方面约为人民币2000元，不论是对于尚未购入或是早已购入打算换机的玩家来说，都是相当不错的选择。





40年之后，马里奥依旧辉煌！

——“马里奥”之父 宫本茂 专访

找回游戏丢失的趣味性

宫本茂（以下简称宫本） 从最初的《马里奥兄弟》算起来已经有近30年，《超级马里奥兄弟》推出以来也有25年了。而Wii这款主机从上市到现在差不多快要迈入第5个年头，首先我就从Wii开始谈起吧。大约在其10年前，游戏主机开始追求高性能化，展开所谓的次世代主机之争，“马里奥”也随着系列作品的不断推出，性能愈来愈高，到了《超级马里奥64》，终于进化成3D。这也是从以前到现在，20多年来游玩“马里奥”的各位玩家们所提出的各种建议所致。主机不断地往高性能去竞争，可是到了10年前，我发觉到世界上分成了肯玩游戏与不玩游戏的两种人。任天堂的开发者们本身就喜欢游戏，因此会不断制作新游戏给喜欢游戏的人玩，但是对于不玩游戏的人来说，这些游戏反而愈来愈复杂、愈难玩。这让我回想起20年前在FC上面制作的《超级马里奥兄弟》，当时不管男女老幼都觉得“马里奥”很好玩，就连完全不擅长玩游戏的人都知道“马里奥”这款作品，光是玩1-1关卡就觉得很好玩。这些人往往会在玩的同时手也跟着晃动，连旁边的人看了都会觉得有趣。而在5年前开发Wii时，这款《新超级马里奥兄弟Wii》便被列为必须要尽早制作出来的游戏，只不过花的时间有些长（笑）。非常喜欢游戏的玩家应该知道我制作过哪些游戏，但是对于一般人来说，我就是制作“马里奥”的那个人。不过，其实我还参与了Wii硬件本身的基本设计，另外也身兼数款作品的制作人，例如《Wii第一次接触》、《Wii运动》、《Wii运动 度假胜地》、《Wii塑身》、《Wii塑身PLUS》等等全都是由我制作的，为了让大家可以好好地玩，这几款游戏也陆续推出中文版，而这次终于有机会把《新超级马里奥兄弟wii》中文化了。



宫本茂

即便是菜鸟也有权力通关

宫本 制作《新超级马里奥兄弟Wii》之所以会这么花时间，有几个原因。在《超级马里奥兄弟》的更早之前，有一款《马里奥兄弟》……各位应该听过吧（笑）？这是可以两人同乐的作品，在当时比较多像是“太空侵略者”这类一关一关通过的游戏，然而《马里奥兄弟》却不见得要去过关，两个人可以单纯地一直玩下去，这在当时很罕见。游戏迷会把有没有更值得去攻略的游戏当作话题来讨论，但是第一次玩得人不会管这些，他们认为稍微玩一下会不会觉得好玩、有没有趣才是重要的。我就是想要做这么贪心的事。画面很单纯地采用横向卷轴一直前进，也就是所谓的2D游戏，我也曾在“超级马里奥世界”等各款“马里奥”系列作品中曾试过让2名角色一起行动，但是往往都会有一个人跑出画面外，没有办法两人同乐。一直到了Wii，由于其性能的关系，才有办法借由拉远画面的方式，即使4人同乐也能一起显示在画面上。刚刚讲到最多可以4人同乐，其实这是在游戏开始制作之后才发现的。大家可能会认为很会玩的人就该找水平差不多的人一起玩，但是我们发现这款游戏即使是1个老手带3个新手一样会很有趣，老手不会因为被新手拖累而不耐烦，反而会有一种母鸡带小鸡的成就感，因而产生玩家之间的交流。任天堂的游戏，一个人玩当然有趣，很多不同的人聚在一起玩更会产生交流，我认为这点很重要。所以，游戏中设计了很多系统，例如泡泡，一起玩的玩家如果遇到危险可以躲进泡泡避难，然后摇动控制器，就能够跟着会玩的玩家抵达终点。对第一次玩的人来说，一定会感到紧张兴奋，前进到与最后的头目库巴对决时更是高兴，虽说他其实只是一直躲在泡泡里而已（笑），还是会不由得手心冒汗。常玩游戏的人或许会认为这个设计很蠢，但我要说游戏是有很多享受方法的。另外还有一个“游戏示范”系统，会出现路易代替玩家过关。这个系统刚发表的时候，各个游戏网站对我群起而攻之（笑），说宫本是不是想把自己培育起来的游戏搞砸、是不是要夺走玩家攻略乐趣之类的。我本身也是玩游戏的人，所以明白攻略游戏的乐趣；但是另一方面，如果将我们的游戏买回去却只有玩1-1的话，那才真的会对不起玩家，因此我很希望大家都能玩到全破。还有，虽然要自己思考的话会比较难，不过若是看过了示范，玩家便会觉得自己也办得到，自然会有玩下去的动力，所以才会做这个让路易玩到一半，玩家再继续接下去的“游戏示范”系统。就是因为加入了这些系统，让玩家用各种方式享受游戏，所以我希望玩家买回去之后，甚至把它当作逢年过节的集体游戏也不错。

马里奥的技术要“与时俱进”

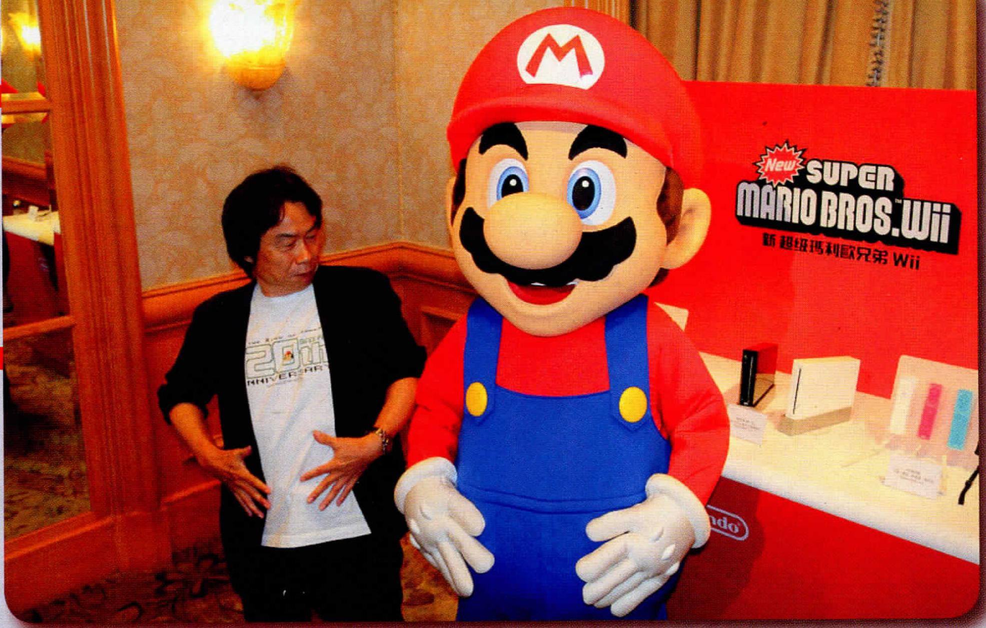
记者 宫本先生开发“超级马里奥兄弟”是2D轴游戏的先驱，《超级马里奥赛车》也加入了许多的新概念，请问您当时怎么会有这么多构想去制作有趣的游戏？

宫本 事实上我并没有特地去构思，而是从最近觉得有趣的事物来不断反覆地去着手。现在这款《新超级马里奥兄弟Wii》，其实也是《马里奥兄弟》当时想法的延伸。制作《马里奥兄弟》时，我根本无法想像20多年后能够做到这样。刚刚您提到“先驱”，其实我总觉得所谓的先驱是对未来一无所知的，现在游戏主机的性能之高、记忆体容量之大，根本不是20多年前想象得到。所以，每当开始做“马里奥”的时候，我们都是先想像一个雏型，虽然不知道未来如何发展，不过制作时会把最尖端的数码技术全部放进马里奥这个角色里面。在北美市场热卖的时候，媒体曾经针对米老鼠和马里奥的受欢迎程度进行调查，并在专访中问我“马里奥这个角色比米老鼠还要受欢迎，您有什么看法？”我很喜欢米老鼠，被问到的时候很高兴、很光荣，但是不能回答得这么直接。那时候米老鼠已经有40年的历史，马里奥才5年而已（笑）。40年后马里奥是否能跟此时的米老鼠一样受欢迎，我真的认为是非常重要的一件事。米老鼠是从电影、漫画当中培养出来的，但是马里奥将走不同样的动画路线，而是要与数位技术的进步一同成长，所以我决定每当有新的数位技术出现时，必将制作一个跟马里奥有关的新东西。另外，游戏1个人没办法做，当时大约是10个人，现在可能要50甚至100人。不是去和市面上的其他作品对抗，或者跟着热卖的作品去照着做，而是做自己可以制作得乐在其中、觉得有趣的作品，这对团队成员而言是很重要的意识。SFC刚推出的时候，我制作了“F-ZERO”。那时候用了扩大缩小旋转功能，这个技术很新，我想要用在《马里奥》系列，所以便做了《超级马里奥世界》，在画面旋转的部分使用了相同的技术。那么这种架构能不能做一款《马里奥兄弟》般的作品呢？就这样催生了《马里奥赛车》。制作赛车游戏时，一般会先思考相对于《Pole Position》等以往的赛车游戏可以怎么做，但是我们完全不管，想要使用《F-ZERO》去做《马里奥》，所以就做出了《超级马里奥赛车》。之后做的是《超级马里奥64》，当时在3D多边形技术之下，我看到一个写实的3D物体转来转去，便想着一定要用这个技术来操纵马里奥，不管怎样的游戏都好，只是想看到马里奥在画面中转来转去、跑来跑去。就这样以一个单纯的想法，加上一个新的技术，想办法把它们整合成游戏，不断反复进行之下，最后便是在这台真正最新的主机上制作出这款游戏了。

《超级马里奥银河2》中文化启动！

记者 这次《新超级马里奥兄弟Wii》的中文版与日文版推出时间相隔半年，想请教一下未来 有没有机会同步推出呢？能否透露接下来可能中文化的游戏会是哪一款？

宫本 先挑简单的回答好了。现在正顺利地在制作《超级马里奥银河2》中文版，发售应该会是在今年内。如果大家踊跃购买《新超级马里奥兄弟Wii》的话，或许就有可能更快地推出喔（笑）。而关于本土化的问题，我以前也曾经是日本玩过英文的游戏，有些玩得下去，有些就玩得很没有头绪，因此基本上我会想要把自己制作的游戏本土化之后再于全世界推出。第一款本土化的，便是《超级马里奥兄弟》的美国版，当中



英文就只有"Your quest is over."之类的两行字而已。至于欧洲版就没有制作了。之后经过了20年，3年前的《赛尔达传说 黄昏公主》就以日文、英文以及五种欧系语言同步发行了。本土化至少要半年的作业时间，《口袋妖怪》则要一年，这边只是文章部分的本土化而已。我希望自己制作的游戏能够正确的传达给玩家，而日本有关西腔、关东腔之类的方言，游戏中比较有趣、友善的角色会套用关西腔，做作的角色则用关东腔，但是这样的语气在美国怎么翻译？在法国、意大利又要怎么翻译？就是这样一点一点地套进去。再来，遇到解谜部分，说出问题答案和给予提示可以说是完全不同的两回事，譬如说"推动这块石头！"、"这块石头是什么？"或"附近是否有可疑的东西？"，三种讯息给玩家的感觉就完全不一样。"推动这块石头！"只是要求玩家进行作业而已；而"附近是否有可疑的东西？"则是告诉玩家在这里要思考一下。从这点来看，我们得去确认翻译出来的文章是否真的正确，所以必须由非常了解游戏的剧本作者去和每种语言的翻译人员来沟通才行。而另一点就是技术问题，英文字母26个，大小写加一加就能够显示出绝大部分的文章，但若要显示俄文的话，需要加入的字体就多上许多，文章的量也会增加，有可能让一句话无法塞进文字框里。如果是韩文、汉字的话，记忆体里面甚至可能需要存上数千个字。不过，随着新主机记忆容量增加加上电视的解析度提高，现在本土化的难度降低了不少。对于英文圈的语言，公司内部已经开发出输入文字进去就能变成游戏字体的系统，所以如果决定同步在欧美、日本上市，翻译团队就会在游戏开发进入尾声时进驻日本，以和日文版同样的速度去完成本土化作业。在美国已经有一个超大型的本土化团队，欧洲方面也在德国法兰克福方面建构、营运起一个更大的团队。而亚洲圈方面目前正在逐步着手进行中，今后本土化的速度我想会愈来愈快。而对于一些实际上不太需要本土化，或是玩家急着想玩的游戏，只要反映给任天堂，我认为先直接退出英文版让玩家可以玩到也无非是一个好办法。另外，刚刚忘了讲到一点，就是本土化过程中剧本作者需要持续确认各个翻译后的版本，但这也会对下一款游戏的开发进度造成影响，也是我们烦恼的部分。

中文化的过程不能儿戏

记者 除了《马里奥》系列之外，宫本先生的《赛尔达传说》系列也非常受到玩家喜爱。《马里奥》系列的两款游戏已经要中文化了，那么更重视剧情的《赛尔达传说》系列是否会纳入日后中文化的计划当中呢？

宫本 刚刚也提到过，这是我们很重大的一个课题。以前《口袋妖怪》曾推出过韩文版，而记得第一次推出美国版的时候，花了将近一年、大约十个月的时间本土化。现在需要的时间会更短，但这类游戏若要进行中文化，仍需要建立庞大的体制。任天堂对于主要的游戏都会尽快地进行本土化，而《赛尔达传说》系列确实是主要游戏之一，所以这部分我们会积极地探讨，并且也正在为此建立许多的架构，请各位理解。但是，同步发行我想是不太可能的。

记者 宫本先生曾经制作过《Wii音乐》，今后有没有打算再挑战音乐类型的游戏呢？

宫本 被问到《Wii音乐》这款游戏，我真的很高兴。这方面我当然也正在不断地构思，并且常常问音乐团队《Wii音乐》接下来要做些什么，进行着多方面的研究。我也希望有朝一日能够再推出《Wii音乐》系列相关作品。不过各位可别说"《Wii音乐》续作发表"哦！前年时就是因为提到说《皮克敏星球探险》会继续做下去，结果被写成"《皮克敏》续作发表"（笑）。其实，我本身同时会进行好几个实验的，有的是沿用《Wii音乐》的方向，有的则是体感方面，种类非常多。等到看到了某些结果，再决定是要整合成《Wii音乐》、《马里奥》或是其他游戏，这往往是在最后的阶段才决定。通常同时有10条以上的开发线在进行实验，然后朝完成的目标慢慢汇集成5条，等到看得到完工目标的时候，才会敲定游戏名称和发售日并对外公开。真的是很奇怪的开发工作室呢，团队有200人左右，却常常会突然停掉某一组的作业去支援另一组（笑）。

游戏不仅仅是小孩子的专利

记者 听说宫本先生有时会让太太先看过游戏，那是怎么样的情况呢？《新超级马里奥兄弟 Wii》也有让太太玩过吗？

宫本 啊您让我想起了一个可怕的人物（笑）。我太太从以前就不是很爱玩游戏。以前《俄罗斯方块》正在大流行的时候，我想说这应该让太太稍微理解游戏的乐趣，于是带了《俄罗斯方块》回家让她玩看看，可是她没几天就不玩了。我很确定游戏只要有人玩就会有趣，不玩一定有其理由在。所以我认为只要能做出我太太愿意玩的游戏，那款游戏就能卖到全世界（笑）。再者，不只是大人，小孩子也很喜欢玩游戏。尤其在日本，游戏的管理权多半在妈妈手上，如果妈妈无法理解游戏，小孩子就可怜了。我小时候和大人一起在电视上看迪士尼动画时，大人会眉开眼笑；但如果看的是新好莱坞电影或怪兽电影之类的，父母就会担心说这小孩将来要不要紧啊；而如果小孩子玩游戏，父母还会更加地操心。这不是很奇怪吗？迪士尼的东西没问题，游戏却是洪水猛兽，这根本不是事实。因为我喜欢迪士尼，而且做游戏。所以，为人母亲的人最好能更了解游戏，这样可以和小孩子一起讨论游戏、一起玩，这是一个很重大的课题。现在日本有许多妈妈也玩起游戏来了，所以小孩子们有救了（笑）。如果做妈妈的了解游戏趣味之处，就能够理解小孩游戏时间的掌控，有的游戏可以规定一天玩一小时，有的则是规定玩到存档点再停下来比较好（笑）。至于后面那个问题，我的回答是太太不怎么肯跟我玩这款游戏（笑）。我两个小孩，现在一个上大学住在外面，一个因为工作不住家里，这种情况下我带游戏回家去就只能找太太一起玩。要是5年前把这款游戏做出来就好了（笑）。

网络服务必须尽善尽美

记者 现今网络相当普及，但是任天堂对于网络这一部分的投入并不明显，不知道宫本先生会不会针对网络投入开发呢？

宫本 记得大约10年之前，任天堂便曾经被问到是否对网络游戏、网络事业这块领域一点兴趣都没有，而我们的答案是其实在更早之前我们就着手进行研究了。但是说实在的，当时网络并没办法构成事业的规模。现在，网络已经能够构成足够的事业规模，因此自DS发售以来我们就很积极地发展网络，持续各种网络伺服器的营运。但是有一点要说明白，当许多公司推出相似度过高的游戏、提供同类型的服务，这方面任天堂是兴趣缺缺的。任天堂想做的是自己的风格。而在伺服器的部分，现在世界各地都设有伺服器，亚洲方面并没办法设置，但首先有刚才提到的本土化问题。最近成为课题的，还有对于小孩子的安全性，以及违法盗版游戏的问题，这并不仅限于亚洲地区而已。任天堂希望对全世界提供安全、安心、免费的服务保障，如果要和一般网络服务一样来提供，技术层面是做得到的，但是要提供同样内容的服务则不容易，需要花时间来进行各种探讨。再进一步解释的话，网络连线的游戏要想让玩家能安心地游玩，必须确认好于全世界连线时的安全性。大人们使用的软件，或许一有任何问题就释出更新档案、亡羊补牢即可；但是任天堂推出的产品，则是会当成缺陷品进行回收交换，衍生的责任很多。所以我认为不是随随便便让全部游戏都连线上网就好，而是要针对重要的作品，以安全的服务来做准备。

制作游戏就是创造欢乐

记者 宫本先生从以前到现在参与过许多主机的开发，您认为主机的未来发展趋势会朝向哪个方向？

宫本 前面也提到过，主机硬件常常都会偏向采用最尖端的技术。然而高性能并不见得等于高乐趣，但是高性能会等于高价位。我们任天堂的想法是不但要维持采用尖端技术，更要是大家都买得起的价位，同时能藉其创造许多新娱乐；并非追求更高的性能，而是时时聚焦在能否创造出新的娱乐，以此观点来看待各个游戏主机。

记者 对宫本先生的人生而言，游戏的意义是什么呢？

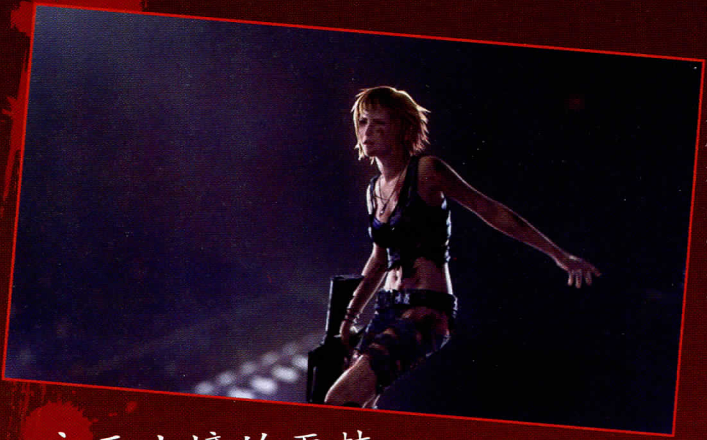
宫本 又是一个很大的问题（笑）。我中学时曾经想当漫画家，小学时想要当人偶戏的剧本作家。我想那是很常见的小孩子吧。大学的时候，选的则是工业设计。结果我到底想做什么？其实就是想做出东西让别人惊奇。之前做游戏的时候，有人问我谁是我的最大对手，不过我不常想过游戏设计师彼此会是对手吧。唯一一位，就是发明魔术方块的鲁比克·艾尔内（Rubik Emo）博士吧，那是大约15、20年前的事情了，当时真的很不甘心（笑）。一个那么简单的东西，但是又用上新的技术，而且人人感兴趣，我一直就想做出这样的东西。再者是互动性，游戏之所以有趣，是因为玩游戏的人积极地思考某事、做出某个行动，绞尽脑汁让某个答案浮现出来。这种自发性的思考就是有趣之处。因此，我不是像电影作家那样对观众诉说某一件事，我所做的东西是要使用者积极的投入才会发现趣味所在。若想要制作这样的东西，电玩游戏就非常适合我，而且更高兴的是不断有新技术加入，能创造更多的欢乐，因此我想我会一直持续做下去的。

跨时潜行

[The 3rd Birthday]

《寄生前夜》系列融合了《生化危机》的游戏氛围和《最终幻想》宏大华丽的画面，相信玩家很快就能被其所吸引。

PS Portable PSP	本刊译名：寄生前夜3 第三次生日		2010年冬预定	
	ARPG	Square Enix	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



←阿雅身不由己踏上战场，这次她又会碰见什么可怕的事呢？





↑"跨时潜行"是附身控制他人身体机能的能力，被控制的化身转变为阿雅精神力的存在。此项特殊能力是本作故事剧情与战斗过程的关键所在。

↑同阿雅谈话的谜样男子。这里似乎就是主角所隶属的组织"CTI"。

人类毁灭 世界尽头





↑在这悲怆的世界中，作为人类希望的阿雅也只有仰天叹息

←阿雅的同伴们似乎并不赞成将她送去杀戮战场

同伴在思考什么？

错综复杂的羁绊

→本作犹如美剧般的刺激剧情和对角色细腻的心理描写，相信很快就会让玩家沉迷其中。



永无止境的噩梦

在本作中，由于抵抗战士与大批异形"扭曲者"的惨烈战斗，曼哈顿已沦为杀戮战场。阿雅的特殊能力"跨时潜行"可以附身并控制士兵与"扭曲者"进行战斗。另外，当玩家发动"特殊潜行"时，除了目标士兵的体力会转变为自己的基础体力外，还可以操作更多种枪械装备来体验不同的游戏乐趣。

扫荡入侵的异形吧



↑唯一能够打破时空扭曲的人类。





跨时潜行的目标

"跨时潜行"只有当游戏画面右下角出现有目标指示时才能发动。地点不同，目标士兵的数量和装备倾向都会产生差异。

INTERVIEW

FF制作团队全力制作呈现

足以续写《寄生前夜》系列传奇的全新品牌大作



北瀬佳范 不仅出任了本作的制作人，而且还亲自动手制作了部分的关卡资料。



田畑端 本作的监督，另外还兼任了本社另一大作《FF agito XIII》团队的监督人。



鸟山求 担纲本作的编剧，曾经还出任过人气大作FF13的监督。



上国料勇 本作的美术监督，他的代表作包括史艾的镇社之宝FF12和FF13等。

本作的超豪华开发阵容是曾经经手过FF7、FF10以及FF13等超白金大作的御用班底。相信他们完全可以打造出一款续写甚至超越之前《寄生前夜》系列之名的作品，让我们拭目以待吧。

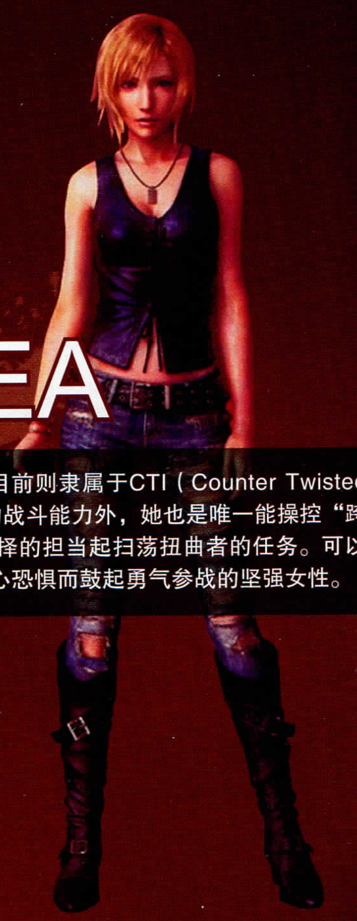
，唯一能控制这种能力的她，将会身不由己踏上战场

新生女神重装上阵

“扭曲者”是跨越时空而出现的神秘异形，“跨时潜行”则是唯一可以和它们相抗衡的力量，能控制此项能力的阿雅毫无选择的就卷入了这场战斗。





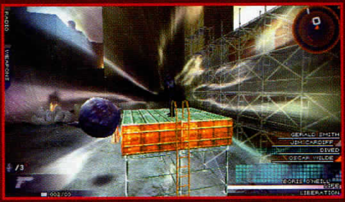


AYA BREA

曾担任纽约市警察、FBI探员，目前则隶属于CTI（Counter Twisted Investigation）。除了具备超强的战斗能力外，她也是唯一能操控“跨时潜行”的人，所以只能毫无选择的担当起扫荡扭曲者的任务。可以说本作主角阿雅是位敢于直面内心恐惧而鼓起勇气参战的坚强女性。

跨时潜行的流程







↑阿雅对高台上的士兵发动了跨时潜行。过程中画面魄力感十足，宛如飞行的转换十分爽快。

身不由己踏上战场

基本的动作要素

在战斗中除了可以切换多种武器外，玩家还可以选择回避。另外游戏中还有计量表、无线电显示等要素出现，看来还有更多独特系统等待大家发掘。



本作中的回避动作



↑近身作战时肯定会用到的回避动作，攻守结合才能生存到最后。

特别访谈放送

——《寄生前夜：第三次生日》算是《寄生前夜》系列的续篇吗？

田畑端(以下、田畑)：虽然是引用自《寄生前夜》和《寄生前夜2》的部分设定，但是并非续篇，而是一款更加着重于主角阿雅布雷亚的新作。

——游戏类型是TPS（第三人称射击游戏）吗？

田畑：《寄生前夜》是使用枪来玩游戏的，虽然在本作也会使用到枪，但是这次会让你享受到真正的动作游戏。并不是见到的瞄准敌人攻击的设计，而是要用锁定键捕捉敌人的锁定动作游戏，应该说是动作RPG吧。

——那么就是说动作要素是很强的吧？

田畑：是呀。在这里，原创要素的“跨时潜行”关系到游戏整体的构成。

——“跨时潜行”是？

田畑：这次公开的影片都可以知道，那是深入他人意识并获得其控制权的能力，但是也会根据实际时间与动作的结合，要时刻变换操控的人，这就是游戏的基本。

——关于这次的世界观的理念是什么？

上国料勇(以下、上国料)：这次以纽约为舞台，加上被破坏的效果和幻想的要素。画面也要突出气氛，对比感非常明显。

——确实绘画非常有真实感，画得相当好。

上国料：目标是制作PSP最高峰的图像。

——来，考虑一下！(笑)不过按照这样的画质，在PSP上玩也不会比家用游戏机有所逊色呢。

田畑：其实并不是面向PSP的，这是面向家用机的游戏来设。不过这样应该也可以嵌入到PSP之中。

上国料：以为《FFXIII》制作完成之后的工作人员里核心组员的状态制作的，在整理方面当然也是PS3那层次，质感与动作是相当一流的。在这点上，应该没有不能超越的壁垒的。

——主角阿雅也会像之前的《寄生前夜》那样，有洗浴的情节给大家留下“性感”的印象吗？这次也会有这样的创作吗？

上国料：确实有这般创作(笑)。对比于前作的技术力，也更好突出了阿雅这样高挑女性的魅力与个性。

田畑：再来说，在剧本里还没有洗浴的情节(笑)。

——在战斗中衣服会越打越烂，这也是重点对吧。

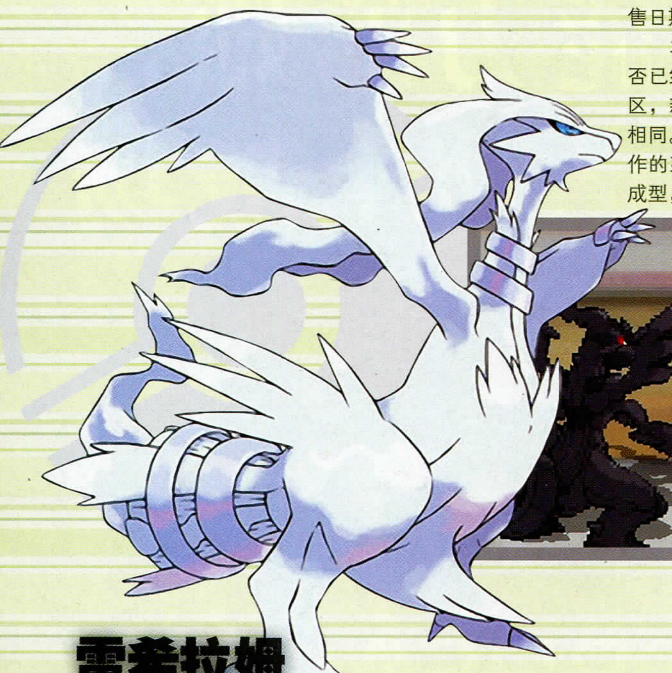
田畑：这也算是装备品，所以也可以直接穿无袖背心出击。在战斗中无袖背心破损时，虽然露出的肌肤面积比较大，但相对的损伤也会变大；至于防御力比较高的服装，即使破了但露出的面积也会比较小哦（笑）。

——这个系统当时是如何诞生的呢？

田畑：因为北濑对我说过“不要只做那种只发售一款就结束的作品”，再加上我也想用这款作品博得大家的支持，好让这个系列将来能在家用机上发展；于是野村先生就提议说“如果打算在家用机发展的话，那么用影像来表现衣服的破损状况不是很有趣吗？”反正机会难得，这次我们就实验性地采用了这项要素。虽然就手法来说蛮正统的，不过我觉得这样或许更容易传达出“即使受伤了却还是奋战不懈的阿雅”吧。

——那么向期待《寄生前夜：第三次生日》的玩家们说一些话吧！

田畑：为了让大家享受到好游戏，我们当然会倾尽全力去制作，绝对不会输给其他游戏组的，请留意。





万年常青系列口袋妖怪最新作《黑/白》终于确定发售日期啦!

本作最终确定于今年9月18日发售，各位口袋迷是否已经迫不及待了呢。随着冒险的舞台来到新的伊修地区，新环境中孕育的怪兽也与迄今为止的老朋友们大不相同。作为系列最新作的《黑/白》也将在各个方面对前作的系统加以强化，可以说是NDS上口袋妖怪的最终完成型，希望所有拥有DS的新老玩家一定不要错过哦。



ポケットモンスター ホワイト
ポケットモンスター ブラック

雷希拉姆 白阳圣兽纯白烈焰龙

NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪 黑白		2010年9月18日
RPG	Nintendo	价格未定	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

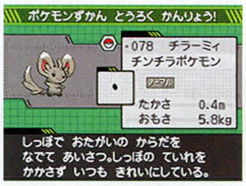
新型口袋妖怪图鉴

作为口袋妖怪训练师必不可少的装备之一，能够自动记录下遭遇过的怪兽情报。在旅途中找到各种各样的怪兽，将图鉴完成也可以说是主人公冒险的目的之一。





↑战斗中使对方进入异常状态可以更容易的捕获。



↑成功捕获的怪兽会被图鉴收录其详细资料。

劲爆公开新作加入

超能力使者梦娜



梦娜拥有将梦具现化的能力，并且可以使用念动力使对方浮空，可以说是相当具有超能力者特点的技能。



分类：食梦怪兽
类型：超能力
特性：预知或同调
身高：0.6m
体重：23.3kg

游戏官方网站近日公布了许多在新地域——伊修地区出现的全新口袋妖怪。整体风格果然还是以可爱为主，虽然个人还是喜欢各种怪兽进化最终形态的帅气造型，果然还是要期待后续的报道。从这次公布7只新怪兽，加上之前公布的三位主角怪兽来看，可想而知本次的怪兽阵容将有很多新鲜血液的加入，相信本次的口袋妖怪图鉴中还有更多的新面孔等待着我们。让我们期待9月18日游戏的发售吧。

铁壁防御豆豆鸽

其特性鸽胸可以通过防御降低对方技能的效果。







分类：鸽子怪兽
类型：普通·飞行
特性：鸽胸或强运
身高：0.3m
体重：2.1kg

自信过剩的小恶党黑眼鳄

黑眼鳄具有曾经未曾出现过的类型组合，并且善用将敌人打倒便会增加攻击威力的技能「自信过剩」。忧郁的黑眼圈很有恶人气质。







分类：沙漠鳄
类型：地面·恶
特性：威吓或自信过剩
身高：0.7m
体重：15.2kg

新天地伊修地区

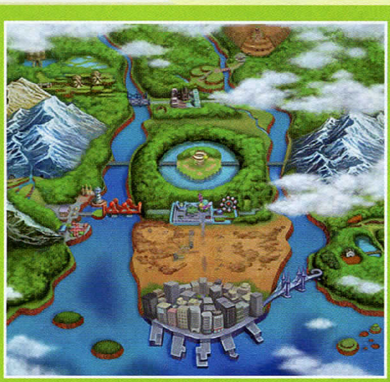
作为本作冒险舞台的伊修地区，它由商业中心火云市和其周边具有各种职能的城镇设施所构成。在这一地区，很少出没以往大家所熟悉的怪兽。



↑呈独特的蜂巢形状的建筑物，用途不明。

↓伊修地区诸多桥其中之一的吊桥。





伊修的中心——火云市

火云市作为伊修地区的商业中心，是一个高楼林立人头攒动的繁忙都市。不知在这里又有怎样的冒险在等着我们的主角呢！

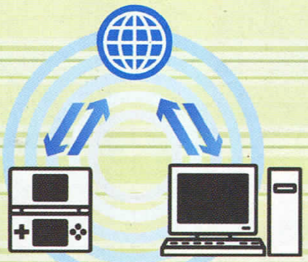


←停泊着轮船的码头，可乘船。



→不愧为商业街的巨大招牌。



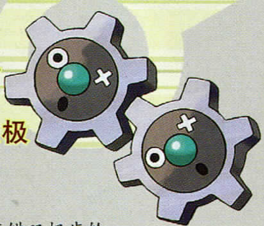


本作中搭载了可以将游戏存档上传至网上并使用它在电脑的专门网页上游戏的机能。在电脑上玩过的内容之后也会在DS方面有所反应，如此将DS与电脑网络连接起来，可以体会到迄今为止从未有过的游戏新体验。除此之外本作的WiFi通信以及网络对战功能也将得到强化。

白黑相间电磁斑马 野性伏特电击



分类：带电怪兽
类型：电气
特性：避雷针或电气引擎
身高：0.8m
体重：29.8kg



分类：齿轮怪兽
类型：钢铁
特性：正极或负极
身高：0.3m
体重：21.0kg

↓正负交错双极齿轮。





↑豪火攻击将敌人用熊熊烈焰包围，充满激情的招式。

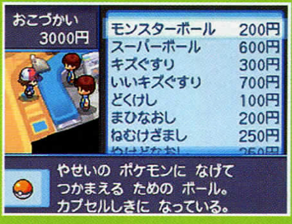


表情诡异嘻笑火达摩 全身炽烈的燃烧

分类：炎上怪兽
类型：火焰
特性：蛮力
身高：1.3m
体重：92.9kg

新增获得道具地点

本作中购买道具的地点不在唯一，除去之前能够在口袋妖怪中心的便利商店买到道具之外，本次在大街中也设置了星罗棋布的自动贩卖机，使购买道具变得更加方便。



↑口袋妖怪的回复、通信及购物等都可在口袋妖怪中心进行。



↑街角的自动贩卖机，可以买到回复道具和水等等。

七种新型口袋妖怪!!

阿良良木博士所持有的口袋妖怪，以可爱著称。其特技动感身材便是发挥其可爱的体型将对方魅惑的技能，其他如扫尾攻击、技能熟练者等也都具有很大威胁。因此决不能因为可爱而小看它。

人见人爱栗鼠奇拉米 用可爱代替招式

分类：栗鼠怪兽　类型：普通
特性：动感身材或熟练技巧
身高：0.4m　体重：5.8kg



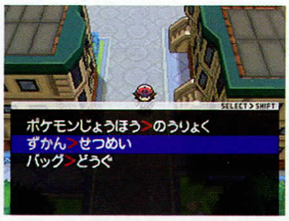


道具登陆Y键更加便利

系列前作中可以将道具自由登陆在Y键上，无需打开菜单即可使用。而本作中不仅可以登陆道具，任意菜单画面皆可以登陆到Y键上快速跳转。



↑点击画面右下角的选择框即可将其登陆至Y键快捷方式。



↑按下Y键即会显示所有登陆的快捷方式列表。

赛克罗姆 黑阴圣兽漆黑电击龙



→指令选择画面中能够确认当前的天气情况。





未来西游记

NAMCO BANDAI Games 宣布，将于2010 年秋季在PS3 / Xbox 360上推出动作冒险游戏《奴役 奥德赛西行（Enslaved: Odyssey To The West）》。故事背景设定在距今150 年后的未来世界，在持续数十年的战乱、饥荒与动荡之下，世界化为断垣残壁，凶恶机器人到处肆虐，夺去了许多人的生命，仅存的少数幸存者又遭到奴隶贩子的捕捉。此中有着两名足以扭转世界命运的男女，分别为性格狂野身手过人的青年男性“猴子”（Monkey）以及精通科学技术的年轻女性“三藏”（Trip）。

奥德赛的主角们



↑《奴役 奥德赛西行》由制作《天剑》的Ninja Theory 制作，英国知名小说家兼电影剧作家Alex Garland 担任编剧，饰演电影《魔戒三部曲》咕噜的虚拟角色演员Andy Serkis 担任副导演与主角演出。

PS3 / X360	本刊译名：奴役 奥德赛西行			2010年秋发售预定
	动作冒险	NBGI	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

智与力的完美结合 斩魔西天不取经





游戏中玩家将操作“猴子”，运用其矫健身手在荒废的世界中闯荡，挥动如意棒或是赤手空拳对抗凶恶的杀人机器，保护电脑操控的“三藏”不受伤害。必要时“猴子”还必须背着“三藏”逃离险境或是协助“三藏”越过某些障碍。当遭遇到特定机关阻挡去路时还必须携手合作，在“猴子”保护下让“三藏”施展科学技术来解除机关。众多的模式也使游戏变得丰富多彩。



←不逊于中国孙悟空的战斗指数，其强大的武力甚至可以一击打爆机器人？

少不了的艰难险阻与危机四伏



西行之路多艰苦，冒险之途险重重

“三藏”在航行途中趁机将奴隶飞船引爆，2人成功逃入已化为荒烟蔓草的纽约市。“猴子”因为爆炸而昏迷，而“三藏”却趁机将奴隶头箍套在了“猴子”头上，借此让狂野的“猴子”服从命令，自此冒险之途正式开始。

←在众多的场景中，除了那些热血澎湃的打斗场面，自然少不了一些需要技巧的攀爬冒险。



凝聚钢铁的意志 解放人类的自由





冲天一击 猴子的愤怒

放不开的师徒情谊 减不掉的禁忌之情

你如果说在这么漫长的一条冒险之路上孤男寡女什么事情都没有，那谁也不信。但师徒的名分永远是不可逾越的鸿沟，即使是一段虚幻故事，相信外国人自有解决之法。



危机处 惊险伏

←在机器人面前不懂武艺的“三藏”略显单薄。

为了一个信仰，战斗之路有你有我



↑可以看到画面中彼此的相互配合，为了解除机关，这样的场景会有很多。

寻找智慧漏洞 三藏大显神通



→游戏中“三藏”可算是人类智慧的代表，凭借超高的智商，解决高科技问题简直轻而易举。



←有些区域必须使用“猴子”背着“三藏”才能通过。

艰难之路 一切还很远



快点叫上你的伙伴们一起来猫猫乐园喵~
8月26日发售!! 多人联机



暖洋洋的猫村还有一个月就要和大家见面了，这次CAPCOM官方公布了游戏中多人联机部分的内容，果然这么可爱的休闲游戏还是和好朋友们一起玩才有趣啊。

在本作的多人联机模式里玩家可以拜访好友的猫村，也可以带朋友来自己的猫村旅游观光，当然最主要的目的还是拉帮结派去欺负那些传说中的怪物，怎么样，心动了吗？那就快点准备好PSP等着化身为猫猫猎人吧，人数多多乐趣多多~

ぽかぽか アイルー村 モンハン日記 TM

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 暖洋洋的猫村		2010年8月26日预定发售	
	ETC	CAPCOM	3990日元	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

管它是什么东西带回去吃了先



暖洋洋的猫猫村

喵 喵 喵

喵~可爱的猫猫又回来啦，我是怪物猎人里面的猫猫猎人，大家还记得我么？之前被主人呼来唤去，打怪做饭的可真辛苦，这次终于自己当家做主角了，好开心喵~大家要多抽空带我去逛朋友的猫村哦，组队狩猎怪物的话每人最多可以带6只猫猫呢，那场面可是相当的壮观啊~~到时候让你们见识一下我们猫猫的实力，和我家那呆呆的主人绝对不是一个水准喵。再过不久将要发售的《怪物猎人 携带版3》可以继承这次暖洋洋的存档，大家好好加油，一定要帮我在回到主人身边之前变得更强些啊~到时候有他好看的~喵呜呜喵呜呜~



其实这是……村长猫

让人们一眼望去就会喜欢上的猫猫降临PSP



→傻乎乎的桃毛兽比原来更可爱了。



↓之前让许多猎人心惊胆颤的轰龙变得如此可爱，你们还下得了手吗？

轰龙？

这分明是一大块食物，兄弟们给我上，家里小猫饿着肚子呢~





←按照猫猫头上出现的按键指挥猫咪做出相应的动作，千万不要打瞌睡啊!!

大野猪，这才是真正意义上的烤肉啊！！！





BLUE ROSES

ブルー ローゼス

妖精と青い瞳の戦士たち



PS Portable PSP	本刊译名：蓝色妖姬骑士团~妖精与苍瞳的战士们~		2010年9月16日	
	SRPG	日本一	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



本作是由曾经参与《召唤之夜》系列制作的开发成员组建的新公司Apollo Soft负责开发，日本一负责发行的PSP用SRPG新作，人设和系统上多少可以看出过去召唤系列的影子。日常剧情中对话的选择，不但会影响角色的好感度，也会对战斗产生影响，更会决定游戏的结局。可爱的风格与王道的系统，请喜欢召唤系列的RPG玩家一定不要错过。



↑蓝色妖姬骑士团的两位男性前辈。

人与妖精共存的世界

→在幻影对小镇的袭击中救下库蕾雅的阿丽西亚，故事便由此开始。

主角是见习骑士！



蓝色妖姬骑士团

故事发生在人与妖精共存的国家——奥斯托雷尔王国。在这个国家中存在着一种危害人和妖精们平稳生活的黑影。这些被称作“幻影”的黑色异形其数量日益增多，不断袭击妖精们生活的妖精乡和人们的城镇，成为了极大的威胁。然而人们并非仅仅畏惧于幻影们，奥斯托雷尔王国的贵族中出现了一种拥有看见妖精的苍瞳力量的人们，由他们组成了对幻影专用战斗集团，通称——蓝色妖姬骑士团。

↓妖精之森的管理者，淘气的普拉卡布。





→宣传动画中与罗谢剑刃相交的未知人物，莫非是敌方势力的幕后黑手？

拉托丽斯Latriss



10年前迷路之时与主人公相遇，此后一直共同生活的妖精。性格可靠，可以说是主人公监护人一般的存在。

贝利Berry



蓝色妖姬骑士团的开心果，性格开朗而有些轻浮，言行总能活跃当场的气氛。但偶尔也会冷静的判断状况，发表尖锐的意见。

杰克Jack



统领蓝色妖姬骑士团的团长，同时也是罗谢的养父。由于性格威严而又温柔，在骑士团成员中深受信赖，与妖精们的交往也很深厚。

米蕾由Mireigh



蓝色妖姬骑士团的成员，做事认真而富于忠忠，性格一丝不苟。正因为如此，最近对主人公等人破天荒的行动而相当头痛。



罗谢

本作男主人公，在小镇里担任送货员为生，但却有着只有贵族才拥有的“看见妖精的蓝瞳”的力量。以和侵略小镇的幻影战斗为契机决定加入蓝色妖姬骑士团。

库蕾雅

在贵族宅邸任职的女仆，小镇被幻影袭击时被主人公所救，以此为契机加入蓝色妖姬骑士团。

马里乌斯

蓝色妖姬骑士团的成员，负责指导教育主人公，虽然极力作为一个好前辈但时常得不到应有的效果反而被欺负。被阿丽西亚认为很不中用。

阿丽西亚

本作女主人公，蓝色妖姬骑士团的见习骑士。努力而充满活力的女孩，性格积极开朗，但也有些盲目乱来的倾向。喜欢可爱的东西和购物。



クロヒョウ 龍が如く新章

由SEGA 制作，《如龙》系列总监名越稔洋经手，预定9月推出的 PSP 动作冒险游戏《黑豹 如龙新章（クロヒョウ 龙が如く新章）》是该系列在掌机平台上推出的首款作品。《黑豹 如龙新章》以“问题少年”与“热血暴力”为主题，以贯穿该系列历代作品的繁华花街神室町为舞台，叙述屡次惹是生非而沦落街头的 18 岁少年右京龙也因一场冲突意外而面临残酷命运的考验。游戏关键剧情部分将以独特笔绘的 2D 动画来呈现，总长会超过300分钟。除了主线剧情外，游戏制作组还收录了上百条支线剧情，可以让玩家充分体会到繁华花街神室町的人生百态。另外还加入了“收集卡”要素，只要收集性感女星相片图样的收集卡，就能获得各种道具的奖励。



热血格斗重燃 神室町最强街头格斗家

PS Portable PSP	本刊译名：黑豹 如龙新章		发售日未定
动作冒险	SEGA	价格未定	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

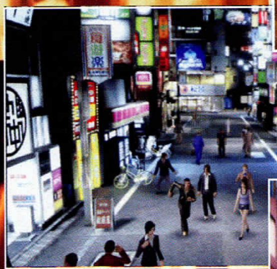
在某个大雨瓢泼的日子，本作主角右京龙也大胆策划了抢劫地下钱庄的计划，虽然很多伙伴都因为觉得太过危险而中途退出，但右京龙也还是决定尝试只身袭击地下钱庄。在袭击地下钱庄过程中，他遇上了东城会的直属干部户田直辉，当他以压倒性的实力打倒户田直辉后，却发现倒在地上的户田直辉已经死了。这下子不但警视厅会通缉犯下杀人重罪的主角右京龙也，东城会必然也不会就此善罢甘休。



←游戏中将会出现神室町各种真实存在的店铺，还原了灯红酒绿纸醉金迷的独特气氛。玩家可以自由地在其中体验生活，甚至还可以通过打工来赚钱。

享乐繁华花街





用怒拳说话吧



→本作的战斗系统得到大幅更新，提供了“空手道”、“拳击”等 10 种以上的格斗风格，玩家可以依照个人喜好将主角培育成不同风格的格斗家。



NARUTO ナルト 疾風伝 ナルティメットストーム2

PS3 / X360	本刊译名：火影忍者疾风传 终极风暴2		2010年10月21日	
	ACT	NBGI	7329日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720p	审查预定

本作是由CyberConnect2工作室担任制作，由NBGI发行。与前作同样本作将同时登陆PS3与XBOX360平台，预定发售日期为今年秋季。游戏收录超过 40 名登场角色，并且与前作相比本作新增加地形破坏要素，对战场地遭受攻击时会破坏并发生改变，对战斗产生影响。此外新增速度感十足的空中追逐战场面，以及特定忍术中一对多的宏大场面。



铁拳6 拉斯 客串登场



09年火影忍者作者岸本齐史曾为《铁拳6》角色拉斯设计华丽忍者换装，而这次在《终极风暴2》中拉斯将身着那身衣服作为客串角色穿越至火影的世界。本作中拉斯的动作、效果、术与奥义都经过全新设计，并借鉴原《铁拳6》中的设定，由于作者同是岸本，风格意外的相当配合毫无违和感。



游戏与动画的超融合!!



游戏角色都具备红血时发动、透过改变状态来提升能力的「觉醒模式」，并且在觉醒模式下能够发出更具魄力而华丽忍术必杀招式。本作除了拥有剧情丰富的单机模式、双人战斗的对战模式之外，还支持通过网络进行的联机对战哦。



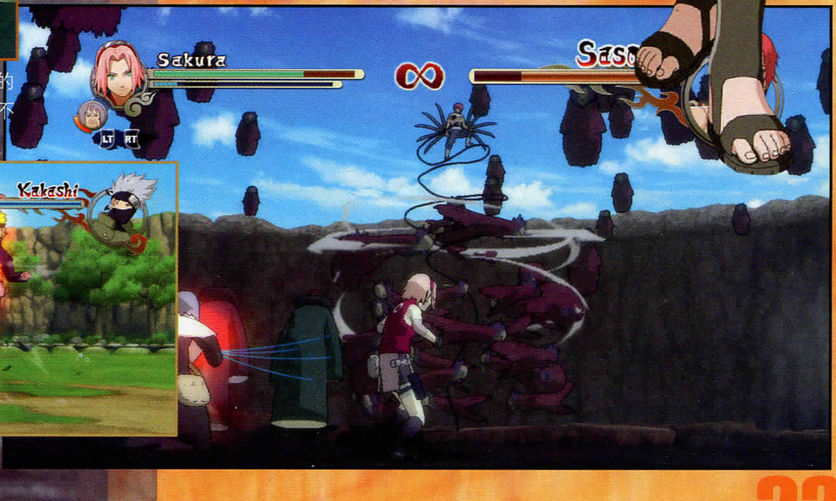
我为复仇而生
为了复仇我愿放弃一切





↑重现原作中鸣人和小樱对战卡卡西的一幕，经过三年修行二人战胜恩师已不是难事。

激战!!二人对百忍!!





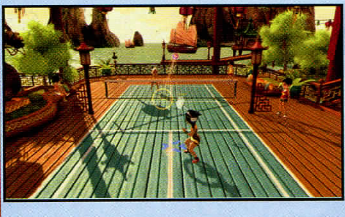


让你们好好见识
我修行的成果吧

火影忍者疾风传 终极风暴2

Racquet Sports

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：球拍运动			2010秋季预定
	SPG	Ubisoft	价格未定	美版
	蓝光	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定



全民欢乐大集结之一 与好友的欢乐

Ubisoft此次试水休闲运动游戏，配合PlayStation Move倾力打造出一款聚会游戏。本作最多支持四位玩家共同游戏，快和两三好友一起来同场竞技吧！

全民欢乐大集结之二 可供玩家随意发挥的丰富造型元素

玩家可自由创作角色的造型，有超过30款的服饰、发型可供选择，快来创建最符合你个性的角色吧。





↑在快乐的暑假和闺蜜好友一起来切磋乒乓球会是不错的休闲选择。

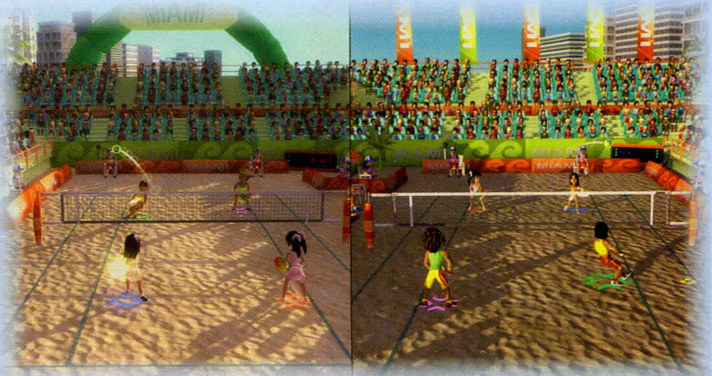
←游戏内有11位各具所长的运动健儿可供玩家自行选择。

全民欢乐大集结之三 写实体感反映

Ubisoft此次出品配合PlayStation Move操作的动感游戏《球拍运动》收录了网球、乒乓球等多款球类运动。通过PlayStation Move，玩家每一下的挥动动作都将在游戏中得到写实反映。



↓在这个炎炎夏日，想必去清凉海滩和老友们来一场沙滩排球赛将会是一次不错的避暑休闲体验吧。



全民欢乐大集结之四 摆脱地缘限制的著名地标比赛场景

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト

PS Portable PSP	本刊译名：噬神者 神机解放			2010秋季预定
	ACT	NAMCO BANDAI Games	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

神机四人小队参上 与荒神的爆裂对战！

NAMCO BANDAI Games 于7月11日举办的玩家活动"噬神者庆典 2010"中，正式宣布将于秋季推出《噬神者 神机解放》。本作是之前推出的《噬神者》的强化版，完整承袭合作组队的高速战斗玩法，并追加了多种新要素。

加强版噬神者再临人间

本作将发扬光大之前备受玩家好评的超进化高速度感狩猎以及4人小队作战模式。





多样的神机形态选择

玩家可以根据战况在战斗中瞬间替换神机的"剑""枪""捕食"三种型态。

与战友并肩战斗吧

本作中玩家与NPC之间的合作作战变得更为重要，需要在游戏进程中配合NPC的行动来改变自己的作战方式。





本作可以利用吸收荒神的细胞发动神机解放模式。在这个状态下会有一定时间让噬神者的身体能力有飞跃性提升、攻击能力以及恢复能力强化、垫步的移动距离也会增加。在神机解放模式下敌人的特殊能力也可以占为己用，所以在游戏中灵活运用神机解放有利于战斗的提早结束。

捕食形态下所获得的特殊攻击子弹可以交予同伴施展足以逆转局势的超强力必杀技。

与朋友一起放出强大的连携必杀技



苍月下的毁灭战



↑主角站在苍月下的废墟旁，一边的巨型荒神已轰然倒地，本作的战斗系统着实值得期待。

←尚未公开的神秘角色将会在本作中与各主角发生什么样的羁绊呢？

THE LEGEND OF HEROES

零の軌跡

ゼロノキセキ

PS Portable PSP	本刊译名：英雄传说 零之轨迹			2010年9月30日
	RPG	FALCOM	6090日元	日版
	UMD	1人	容量未定	审查预定

万众期待的空之轨迹系列正统续作全新登场

系列累积销售量超过90万套的人气RPG游戏《英雄传说空之轨迹》系列最新作，终于确定了发售日为今年9月30日。并且在8月23日举行的FALCOM jdk乐队公演中将首次披露本作的配乐。同该公司的新作《YS vs.空之轨迹》将如期于7月29日发售，看来这个夏天将成为FALCOM的季节。



艾莉·马克达埃路（CV远藤绫）

因特殊的缘由与目的志愿成为警察的少女。爱好是射击，使用自己改装竞赛用导力枪。御少女型角色。

本作的人物设定采用了《伊苏7》的画师エナミカツミ。

↓警犬也是本作主角之一？

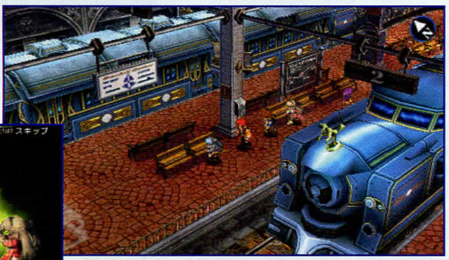




罗伊德·巴宁古斯（CV柿原彻也）

库罗斯贝尔警察机关所属的年轻搜查官，以优秀的成绩毕业于警察学校，使用的武器是双拐。

→奔驰在车站中的四人，似乎在里面混杂着熟悉的身影？



迸发华丽的SC技



↑从画面中的SKIP、S-BREAK还有支援角色头像可以看出系统的进化。

→未知的新角色，似乎是冰冷系三无少女!?



进化的系统于不断延伸的冒险

本作中将采用更为重视战略性的“进化型AT战斗系统”，使指令战斗和动作性更强即时战斗完美融合，加之革新的导力魔法、奇袭攻击等要素。此外加入富于多样性的搜查任务、小游戏等等加强游戏性的丰富支线收集要素。当然，主线的剧情也不会缩水，以光明与黑暗交错的魔都库罗斯贝尔为新舞台，新的英雄将在这里写下新的传说。



更为精致的剧情事件！

←环绕火柱的决斗场，疾风般二人在水面上展开较量

LORD of ARCANA

ロード オブ アルカナ

PS Portable PSP	本刊译名：阿尔卡纳之主			2010年预定
	ACT	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

围绕核石展开的杀戮之宴

本作是史艾公司近期公布的一款仿猎人风格的动作游戏。在核石阿尔卡纳支配下的世界，人们为了获得力量成为更强的的存在互相争夺，不断杀戮。玩家在这里将化身为“杀戮者”之一，在史艾的幻想世界内展开冒险。在MH风动作狩猎游戏已经成为风潮的当今，不知史艾将会为我们带来怎样的惊喜呢。



↑游戏中少不了飞龙类的敌人。

↓各具特色的地图场景与采集要素。





←类似集会所的地方聚集了穿着各种装备的玩家，本作将提供大量充满个性的人物换装。

史艾版怪物猎人新登场

↓攻击伤害与人物血量都用数值表示，非常直观。



↑面对炎神阿古尼，使用FINISHING BLOW攻击。



别有风味的狩猎体验

熟悉的怪兽魔神悉数登场

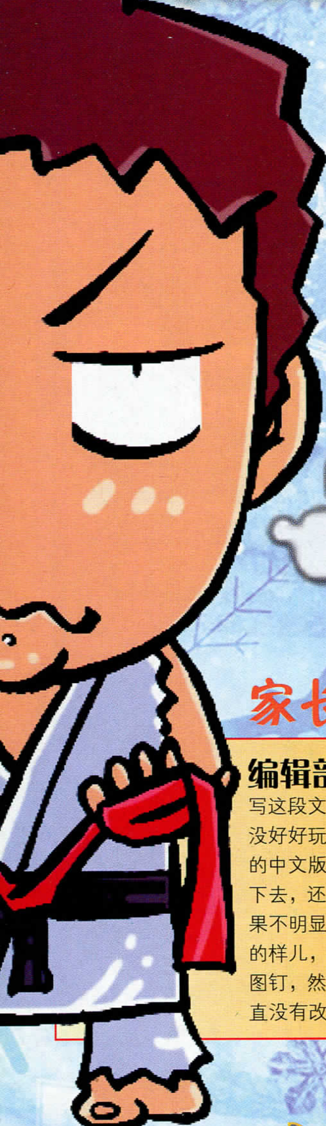
本作中的各种怪物设定采用了史艾公司出品的FF系列等作品中的怪兽、魔神等原型。像大家所熟知的炎神阿古尼、龙帝巴哈姆特等等。而设定图也是采用系列原本天野喜孝、皆川英夫的原画。



↑游戏主角的印象图，手中的核石阿尔卡纳可以说是游戏中世界秩序的根本。

闯家的目标是：领导国内、统一全球、占领太阳系、称霸全宇宙！（……）

闯关族的家





章鱼哥什么的……最讨厌了！

家长 小沛

编辑部空调坏了，小沛中暑前的一段话： 大家看到这段文字的时候，2010年南非世界杯的热度大概已经过去了。可我在写这段文字的时候，半决赛还没有开始。之前预测的四强中只有荷兰给我争气，而最可怜就是阿根廷……不提了，说到家，没那个命！这段时间也没好好玩游戏，觉得压力大就在《生化危机5 黄金版》里杀杀僵尸，可惜网战中找不到中国人，鬼子们的叫声实在不太像人类了。《最终幻想13》的中文版一直进度缓慢，原因当然就是懒，和天气热无关。今年打算买的PS3游戏还剩下《GT5》和《战国BASARA3》，不过是不是能够坚持玩下去，还要看老婆的配合度。前些日子还闹了回肠炎，导致发烧38度，后来买了瓶38度的酒作纪念，尽管我不喝。不拉肚子的减肥药很贵，但效果不明显，这是我的亲身体验。猴子还在坚持吃“硫酸镁”，据称3天可以减10斤，就是差点在厕所里定居了。蔬菜汁的头永远是那么一副遭雷劈的样儿，但是饿了的时候则觉得那是方便面。赤银喜欢光着脚在办公室走，那种亲近自然的感觉很令爱干净的小沛羡慕，于是我开始在办公室找图钉，然后再非常不小心地撒了一地。美编GG的女友亲临办公室指导工作，这个帅哥很是拘束，他怕老婆，鉴定完毕！编辑部阳盛阴衰的局面一直没有改善，大粽子（《电击》老大）提议将招聘条件简化为：“性别：女；爱好：男”，听罢，小沛轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……

眼力大考验



仔细观察左图，回答相关问题，答案在“闯家”最后一页，别提前偷看哦！

问题1（猴子级）：
这个图画 中的游戏叫什么名字？

问题2（类人猿级）：
这个游戏已经出到第几代了？

问题3（原始人级）：
这个游戏有没有出过外传作品？

问题4（婴儿级）：
这个游戏出过改编的动画版吗？

问题5（成年痴呆级）：
这幅画中一共有多少个角色？

问题6（智力正常级）：
这张图画的具体是哪一个作品？

问题7（智力超常级）：
图中的角色分别属于什么类别？

问题8（神级！）：
游戏制作人的老婆喜欢吃什么？

闯家成员交友录

如果大家想要找寻和自己有相同游戏爱好的玩家作为朋友，就在后面的回函卡中填写相关内容，我们每期都会刊登大家的交友信息，以便增加相互的交流。

姓名：王勇 性别：男 年龄：31岁
QQ：3716540 地址：河南郑州

声明：

1、读者在闯家留言的方式除了登录官方博客，传统信件地址为：北京市东城区安外邮局75号信箱，邮编100011。电子邮件地址为：dr@vgame.cn。

2、想获得奖品的读者必须通过传统信件将回函卡寄到编辑部，或者下载电子版回函卡发回编辑部，博客留言没有奖品哦。

3、由于我们工作繁忙，通过网络留言等待回答的读者可能无法在当时立即得到回复，但我们保证一定不会漏答任何一个问题。

4、欢迎各种留言，但 我们不回答攻略的细节问题。





电软各位小编们好：

别看我小小年纪，却从2000年就开始跟我哥一起玩PS和世嘉了，那年我才5岁，就跟表哥玩PS的《拳皇》和世嘉的《魂斗罗》了，当时我很喜欢这两款游戏。没过几年，我哥买了台PS2，我看他玩《生化4》和《战神2》。没想到又过了几年，我哥看着我玩《生化5》和《战神3》了，呵呵，看着我玩两台神机啊！我想起了当时看PS2的时候了，另外加一句，《生化5》用360玩，《战神3》用PS3玩。（表明我有两台神机）

听说E3展上说要推出N3DS了，在大陆卖两三个月后，我一定会买一台尝尝鲜的。（刚出很贵，所以不买）

我今年才15岁，就这么支持游戏行业了，到了今后，我指不定会成什么样呢。从现在我一定要好好上学，考一个好高中。也许自己以后还能开一个游戏开发公司呢！梦想终究会被努力打破的！

三大主机里，我就差Wii了，它什么时候一千块钱（也就值这价），我就去买一台。主要是Wii全是小孩的游戏。我还是更喜欢欧美的动作游戏。

我现在有台小go，据说过不了几个月就要有完美的破解了，太期待了。

这回跟小编们说的有点多，希望小编们能把我写的信放在下期的《电软》里，谢谢！

注：我已经给小编们写了好多封信了，求求小编就放上一回吧！（跪拜）

——北京 陈旭

小沛

既然你后来又在QQ上问我这封信写的如何，那我就暂以"语文老师"的身份来做一番批阅吧。首先，语言通顺。其次，错字不多，就一两个，我已经帮你改了。但是，有一处表述不当，就是"梦想终究会被努力打破的！"。梦想如果被"打破"，那只能是因为不努力或者没抓住机会。所以你的表述应该是：梦想终会因为努力而成真。好了，姑且给你80分吧。

你挺幸福的，才15岁，主机就一堆了。我15岁的时候，除了那台手柄已经坏掉的FC就只有MD了，直到我大学毕业时，才有了PS2。你对于游戏的喜爱显而易见，希望你将来真的能够从事游戏业。中国现在的游戏业实在不景气，网络游戏市场虽然开放，但政策限制太多，监管尺度也有问题。而且国内自主开发的作品少有成功者，以至于现在低成本、低质量的网页游戏成为了主流。那根本谈不上游戏！而家用机方面，更不用说了，市场不开放、走私、盗版……有很多读者都跟我说，希望将来能够从事游戏行业，无论媒体还是开发。我觉得这都是中国游戏业未来的希望，只有足够的"群众基础"，才能推动事业的前进。

不说那些不着边儿的了……有一点我觉得你比我清醒，那就是等Wii降价。说实在的，任天堂在经营策略上绝对是"奸商"！就凭Wii的技术含量，当初首发的时候就应该2000块以下，现在卖1000都不亏本。可没办法啊，眼看人家的Wii都要突破1亿台销量了，就真有那么多人来捧场，这只能证明人家精明，把市场情况研究透了。尽管在玩家看来，还是索尼和微软的高性能主机配得上"次世代"称号，但面对残酷的竞争，最终还要靠销量来定胜负。

PSP GO的破解意义不大了，这玩意儿就是个PSP2的试水产品，无论外观还是游戏的下载形式，应该都能看到PSP2未来的设计方向。你倒不如盼着PSP2可以早点被……（此处还是别明说的好）

好了，你的愿望已经实现了。这封信绝对刊登，包括你的照片。下次再聊。





赤银：在世界的中心看杯具！



大家好，我是赤银。每次都用同样的方式打招呼不知大家是否有所厌烦了呢？其实我已经有些厌烦了。于是下次开始就用"我是赤银，大家好"这样的句式来打招呼好了。

从各方面观察来看，读者们对于新人的关注度似乎并不是很高，这让我深感寂寞。不过编辑部最近又来了新人，也就是是说很快我将会步入老人的行列，而这令我顿时感觉信心倍增。

不过考虑到自身的实力，咱距离职业专业敬业编辑似乎还有一段距离，虽然我会努力但同时也离不开大家的支持，于是乎请大家尽情地来支持我洗净脖子放马过来吧。

纵观以上言论发觉有些空洞，手札果然还是要写些实际的东西呢。于是世界杯具结束了，西班牙夺冠。想来02年世界杯的时候我是支持西班牙的，而06年的世界杯无论如何也回忆不起来，想必我或许因为穿越而错过了什么。啊……我想起黄健翔的解说来了，原来我只是失忆而已，果然人老了就会忘记一些无所谓的东西。

《电软》博客地址(闯家留言)：

http://blog.sina.com.cn/drgame



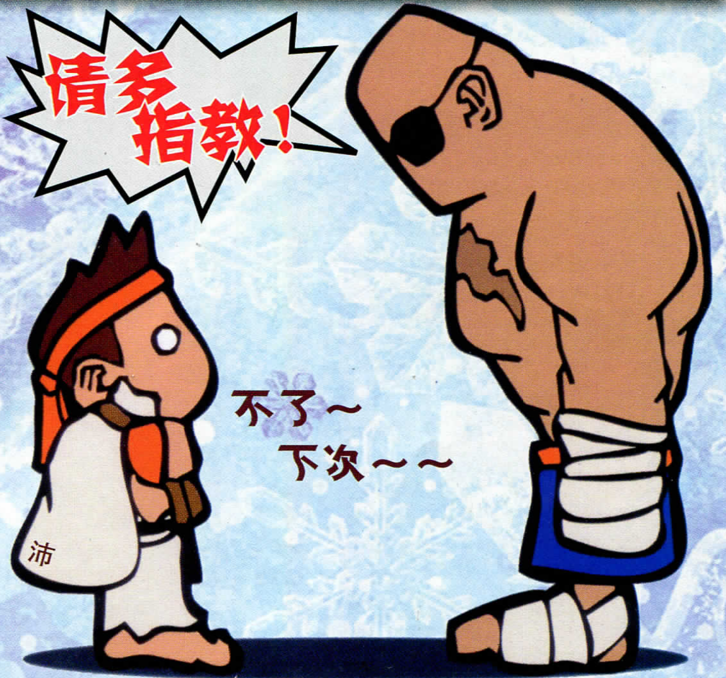
我是个刚高考完的学生，专科的命。所以我想问一下，沛哥你是什么文凭？日语学了几年？我现在不知道该怎么办，很想进入游戏行业，但是文凭也好，日语学习也好，家里全部都反对。拜托了，能不能和我说说您或您认识的熟人的经历，让我借鉴一下……期待留言。

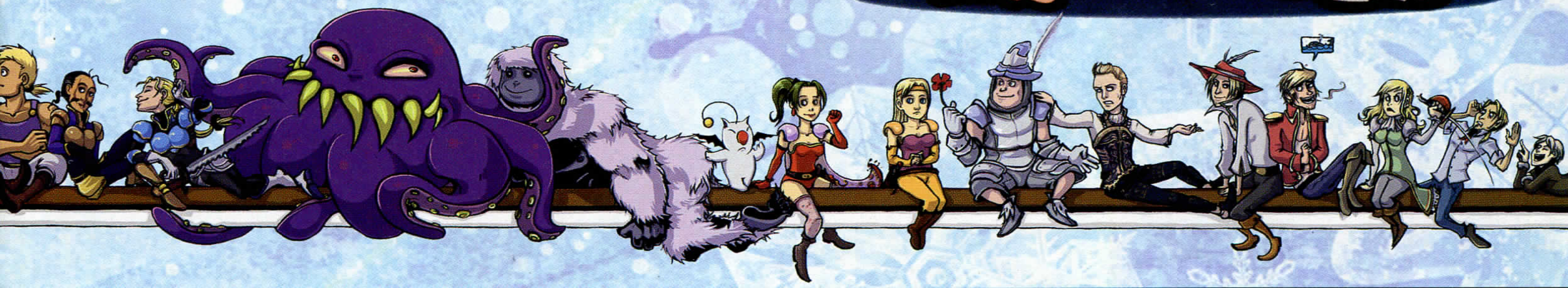
——QQ id：浑水泥鳅

小沛

小沛：我是本科学历，毕业于北京第二外国语学院（不知道现在改成什么名了）。当时我学的是汉语言文学专业，只不过因为外语学院的关系，所以英语这门课也占了很高的比例。日语我绝对外行，除了曾经跟魔王学了几句上不了台面的话之外，其余一窍不通，连50音图都认不全。如果当初《电软》只招聘会日语的攻略写手的话，恐怕我今天就不在这儿了。

如果你对这次的考试结果不满意，并且也有继续深造的愿望，那就好好复读一年。但其实未来有很多不确定性，关键是要提升自己的能力。假如你想将来涉足游戏业，那么不仅仅只是学外语，还有编程绘画等等。这些都有专门的学校，只要你努力，本科文凭不是关键。







假期快到了，机子也快从班主任手中"解放"了。七月大作《闪电十一人3》必玩。《love plus+》就算了，妹子还是真的好。毕竟可以有说有笑，搂搂抱抱，"执子之手"啥的，还可以和她（和谐）。这是游戏所办不到的。嗯，努力吧，争取30岁前入手一个……

E3上老任终于公布3DS的样子了。3个摄像头，估计是拍3D图片用的。外观和DSL似乎没有太大的区别，但加了摇杆这点变化倒很大，从公布的视频上看，机能比PSP好点儿。呵呵，以后《高达VS》就有望了，《机战》就有语音了，RY也3D了！（邪恶……）赞！出吧，出吧，快点出吧，争取时间早点出。早出早破解，早玩早舒心。

——广西 浦北县 梁华毅

小沛

不知道上次我对"没收"一事的表态，你觉得有没有道理。估计我在回信的时候，你的机子已经得到"解放"了。下次千万不要在课堂上玩了，不要玩动作游戏了，别戴耳机……怎么好像我在教唆你一样，罪过，罪过。

说到《闪电十一人3》，游戏如何先不提，我倒先想起了今年的世界杯。实在太可惜了！我支持阿根廷和荷兰，他们在小组赛都非常给面子，两支队都是3场全胜，积9分出线。后来阿根廷惨败给德国着实让我有些失望，我原本以为最终争夺冠亚军的会是巴西和阿根廷。没想到，我之前虽然支持荷兰，但觉得他们太早和巴西相遇，大概进不了4强，谁知荷兰还真争气，灭了巴西之后一路冲进了总决赛。当然，最后一场的结果大家都知道，荷兰被西班牙一脚踢飞，第三次获得了世界杯的亚军……我现在很想知道烤章鱼的味道！！

至于《love plus+》，已经有老婆的我就不参与讨论了。祝你30岁前入手一个比游戏里还好的"妹子"（感觉很邪恶的称呼）。

3DS的机能的确要比现在的PSP好，不过你也别对它的3D效果抱太大期望。如果你是用电影院的3D标准来衡量掌机的裸眼3D，那肯定是要失望的。倒不如暂时忘掉3D，说不定到时候会有惊喜。破解嘛，早晚的事儿，3DS又是用卡带，烧录卡厂商又可以多活几年了。

猴子："冠西"……



7月12日凌晨5点半，西班牙队在约翰内斯堡球场捧起了大力神杯，4年一度的豪门盛宴终于尘埃落定，广告里那句所谓"足吃足喝不足觉"的一个多月也总算是结束了。虽然在这期杂志上市的时候写这些显得有点晚，但是，猴子保证，这篇手札就是在看完最后一场之后的第二天写出来的，也算是比较新鲜吧。一个月来，各种意料之外的事情在南非大地的球场上发生，无数追捧我阿我巴我德我意我英我法我荷的球迷们最终心碎不已，真是人算不如天算。

2008年，当斗牛士们拿下欧洲杯的时候，某报的体育版拟定了"冠西"（冠军西班牙的简称）作为标题，结果因为当年年初某"门"影响而导致标题被毙。今天该队从欧洲冠军升级为世界冠军，所以本手札专门以这个标题作为其加冕的礼物。现在的门将之中，果然还是卡西利亚斯最帅啊。

Felicidades! Espana es campeona del mundo por primera vez!





恭喜沛哥、贺喜沛哥！听说您喜欢荷兰队，这次他们把巴西淘汰了，有望夺冠啊！不过还听说你喜欢阿根廷队，那就节哀顺变吧，他们被德国鬼子消灭了……

我不是球迷，沛哥大概也不能算是吧。估计你们平时一定很忙，要是再熬夜看球的话一定受不了。我就不一样了，虽说不是球迷但却可以熬夜，好好享受暑假，多吃点儿，多喝点儿，多玩儿点儿，多睡点儿，多肥点儿……高考结束万岁！3个月的暑假万岁！

言归正传，《电软》举办比赛实在太好了！可惜我不在北京，你们什么时候可以在全国各地举办比赛啊。最好比赛竞速类游戏，我擅长《极品飞车》系列，《马里奥赛车》也行啊！

不知道为什么，总感觉《电软》和以前不一样了，像一头睡狮醒了。作为读者当然高兴，不要松懈，不要走回头路，不要惧怕困难，不要……不要不登我的信。

——安徽 芜湖 李樯

小沛

小沛：我回信的时候，世界杯刚刚结束，啥也不说了，荷兰就差一步啊！真是无愧于"无冕之王"这个称号。并且我对这个称号有了新的理解，那就是：在所有得不到冠军奖杯的球队里，就属他最背！老是擦肩而过，馋死你！我算是半个球迷，绝对不看弱队踢球，只看强队，而且这个"强"不仅仅指实力，还包括意志。另外，绝对不熬夜看球。

好好珍惜每个假期吧，我现在除了单位，都不知道离开家该去哪儿。时间对于我来说是无比宝贵的，而且有升值趋势！说好今年要抽时间陪老婆出去旅游一下，结果最后却成了空话。从6月到现在，我几乎每个周末都在加班，或者在单位写稿，或者去主持比赛。我就不在这里诉苦了，只要读者了解我们的辛苦，也算是一种安慰。

说到比赛，这次举办的《超级街霸4》反响极其强烈，还有三名国外友人参与其中。另外像石黎，他可是要在9月份代表中国去参加日本斗剧大赛的高手啊！本次比赛能够吸引这么多国内外的顶尖玩家，确实是我始料未及的。接下来我们已经在筹划于上海举办第二场比赛，而比赛的项目则需要通过读者的意见征集之后再作决定。如果大家对比赛感兴趣的话，一定要填写好本期的回函卡，为自己喜欢的竞技项目投上一票。《电软》已经不是从前那个《电软》了，只要大家给我量变的准备时间，我一定会为大家呈现出《电软》质的飞跃！

蔬菜汁：爱咋咋地…



最近喜感动画频繁出世，老牌的日和就不说了，荒川爆笑团、卖女孩的火柴、伊达殿下……看来银魂动画版的完结很快就会被淡忘了（乃个漫画党装什么装！）。最近天气热得出奇，大家能不出门尽量就表出门了，昨天玩WOW炫耀了一下二手战士T的威力，PT3灭，威武，内群人夸我道，"SB战士烂手法！"，然后纷纷离队，我刚想宽慰他们几句，结果给我屏蔽发言了（耸肩）。

一直想养一只狗，不过老妈不同意，说我搬出去就随便养，现在房子这么贵，这不儿成心吗？我就赖这儿不走了，爱咋咋地。柴犬粉可耐啊。







魔王：一切都是因果报应

牙疼，太痛苦了！在揪心地疼痛面前，做为一名成熟的男子，我选择了退却，义无返顾地来到医院，和陪了我十多年的两颗智齿告别。没拔牙时疼得要命，拔完牙了疼得要死！

写手札和战国时略微发烧，而且只能喝流食。我觉得就冲这种工作精神，小沛也该给我个十万八万的人民币。最惨的是周末去北戴河吃海鲜时，我只能掏钱看着，干过眼瘾！这件事教育我，从今以后一定要注意保护牙齿，定期去检查。顺便提醒一下大家，游戏再好也不能废寝忘食，还要做到早晚刷牙饭后漱口！

最近北京热得离谱，大家要注意身体。尽管我一周最多出门一次，但我还是感受到了夏季的炎热。每天我老婆出门上班时，我都会为她鼓气助威，尽量减弱她对我的妒忌之心。其实，大男人每天在家呆着不上班，也是很辛苦的。



本期准备不写的，但竟没有想到我们学校在临考试前还放四天的中考假，真是晕死，这样我市教育部门就多给了我一个写信的机会了。

在我们学校出现了不少事。在某天，我捡到了关于我们班男生的是非纸，是某女生写，而且写得很夸张，在编辑的中学时期会不会有这种事，女同学之间会写别人的是非吗？这几天，我们班的电玩迷发"疯"了，在班里光明正大地玩小P，小N。而我是班里管理电脑和投影的，在众人去吃饭时，我就可以有偷菜的好机会了。就上个星期四那群"疯子"在众人吃饭之时，跑来问我："喂，能不能开个投影给我插线玩PS3啊？我带了PS3。"这时我瞬间晕死。我们班还有一个低能+丧心病，他听到我和某人在说MH，这时他插话说："我单挑大岩龙，不用10分钟。"听了这句话，我和某人就用最鄙视的方法鄙视了他。这时他又引用了一句话回敬我们："鄙视我的人多了！你们算老几？"再次晕倒在地。

好了，假也放得七七八八了，信也写了七七八八了，准备步入最后阶段了，加油吧！考个好试，迎接MHF！

——广东 中山 Unco

小沛

小沛：首先，我代表《电子游戏软件》杂志社，向贵市教育部门领导表示感谢……

"传纸条"！……多么亲切、多么熟悉、多么温馨的中学记忆啊！尽管现在手机普及，但这个我们且易于传递感情的古老方式依然不可替代。不过我们那个时候是异性互传居多，聊八卦讲是非的一般不用纸条，因为容易落下把柄。男同学之间绝对不传纸条，女生比较喜欢而已。

现在的教学条件是好了，我们那个时候班里哪有投影机。整个年级恐怕才有一个，还是那种"图片投影"，甭说接PS3了，接FC都不行！还有电脑？做梦吧。我们当时上电脑课还是"磁盘"时代呢，偷偷带个《战斧》之类的游戏去玩，也要装好几张磁盘才能带过去。唉，怀念一下离开我已经10年之久的中学时代！

话说你们班还真是游戏气氛浓厚啊！就怕你大胆公开之后，老师和家长可能会展开围剿行动，希望你们不要全军覆没……你们班倒真像是"游戏从业者培训基地"，以后加入到中国游戏开发者的行列中吧，现在这帮人开发的，叫什么玩意儿？！再这样下去，中国连独立开发手机游戏的实力都没有了！

刚才好像有点扯远了，终归能不能拯救中国的游戏业，不是所谓努力和热爱就可以办到的。得了，信我也回得七七八八了，祝你有个乐开花儿的暑假！



小沛……听说你这里可以交到玩PSP的朋友是么？我买了PSP以后一年多只有我一个人孤独地打，本来买PSP是为了联机的……因为以前玩PS2就是一个人……还有《合金装备 和平行者》的问题，为什么我看到里面打怪物猎人的龙？？那个游戏我打到一半就没玩，难道后面有这样的关卡？看了你们《电软》4年了，从我玩PS2到PSP，《电软》真的帮了我不少忙啊。

——QQ id：K-ing

小沛

小沛：闯关族的家当然也有交友的用途，细心的读者可能发现了，从上一期开始，回函卡的个人资料栏下面就多了一个交友的板块。只要您同意将自己的信息公开，然后再对自己进行简介，我们就会把您的信息公布到杂志上，以便大家相互联系认识。当然，为了安全起见，我们是不会刊登您的家庭详细地址和手机号的，只公开QQ等网络联系方式。所以啊，如果大家想交友，或者想找一个和自己有着相同游戏爱好的玩家，那么就一定要将回函卡填好，寄给我们。

《合金装备 和平行者》中的确有"怪物猎人"的关卡，算是这两个游戏的相互捧场宣传。我觉得尽管这样的跨界组合很奇怪，但的确玩起来很有新意。

最后，套用郭德纲对观众说的一句话：不管您看过我们杂志10年，还是看了1天，都是我们的衣食父母！小沛给您请安了……



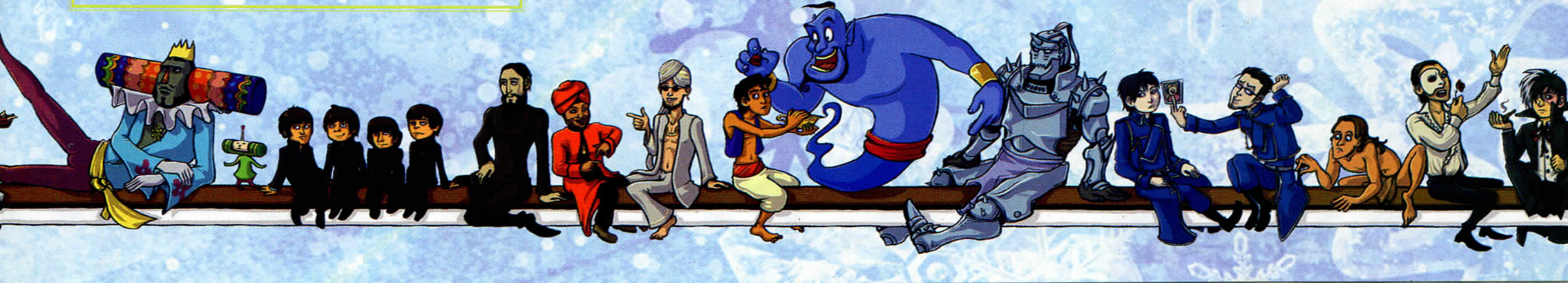


暗凌：疼起来要命的都是病

原以为自己是个天不怕地不怕的家伙，最近才发现其实很怕牙医，还觉得是不是到老了要装全口假牙的时候才会有跟牙医再见面的机会，但是我竟然想错了。牙痛断断续续犯了很长一段时间之后，终于连牙龈都肿痛到几乎不能开口，只得硬着头皮去口腔医院。医生满面惋惜地说年纪轻轻的牙齿到坏成这样了，我心里暗想年纪轻轻的谁想竟要遭了牙医的毒手……诊疗过程真是到目前为止一生中屈指可数的惨痛回忆，真是太可怕了，泣。

近日颇有些怀旧的心情，无由地想起儿时看过却未看完整的《宇宙骑士》来，遂于网上找来全套动画，认认真真仔仔细细再看一遍。目前最大的收获是发现当年疑惑了很久的某个角色原来真的是伪娘设定，不过这个伪娘的形象有点让我看瞎了氪金狗眼的的感觉。

若见雷州寇司户，人生何处不相逢。





—《电软》官方博客留言摘录—

justwe： 先抢沙发！额，这一期《电软》还没入手，不过看样子好像不错哦，这算是改版吗，总之会继续支持下去的，加油哦！也不知道这期是谁主持闯家了，不过都支持一下。毕业了的生活还真幸福呢，整天上网啊打游戏啊这样宅死我算了，不过我也有努力画画的，每天都有在练习哦，所以说大家都要加油哦！

博主回复：

感谢just一直以来的关注。这一期开始制作团队做了不小的调整，很多地方做出了一些改动。不能否认各个成员在新岗位还需要磨合，杂志依然还有很多的不足。虽然我们无法做到一次就改到令所有人满意，但是希望做出大家都喜欢的、对大家有用处的杂志这种心情是迫切的，并且也在尽可能的向这个方向努力。这一期可以说算是一个转折点，今后大家还会逐渐发现一些细微又或是大胆的变化，还请拭目以待吧。

just同学不要光宅在家里也要为出路多着想下啊，好好加油吧。

新浪网友： 您好，小沛。我本人不是每期刊都买《电软》但是只要是买就必看甚至是逐字去看闯家。算不上是《电软》的忠实fans，但可以说是"闯关族的家"的死忠。

喜欢闯家，在闯家不仅仅是有游戏而且更多的是一种感动，一种共同感受。我大学毕业在社会工作已经3年多了，看到这期好多的孩子高考结束在闯家说的话及您说的"回想学生时代，那种心灵的自由还是那么让人羡慕的。即便是每天都有读书的压力，但终究和以后的生存压力不可同日而语。"这些话触动了我的心灵。我这一代80后人已经逐渐担当起了家庭的重任，不会再如当年高中大学时惬意的在校偷偷的看《电软》、偷偷的玩游戏。现在好多孩子的话语中有自己当年的影子，自己也曾经给《电软》写过稚嫩的话。（还好我现在不是老师，不然他们所干的"非法"事情岂能逃过我的法眼）。很久以前网上流行歌曲"李雷和韩梅梅之歌"，这些歌也唱出了我们80后的一些伤感。80后的读者我想都和我一样，只是默默的关心《电软》，或许不是每期都买，不是经常写信回家。但是只要想起就会回到闯家看看，有什么变化，有什么新意。80后已经集体奔三，但是我们还是不曾放弃游戏不曾放弃闯家。只是希望闯家可以为大家提供一个交流抒发情感的平台，不需要游戏秘籍，也不需要游戏攻略。需要的只是情感的交融。最后不想说一些客套无用的话，只想提一些自己发现比较尖锐的"毛病"来支持闯家。目的是希望《电软》越办越精。

最后希望多结交一些辽宁鞍山的朋友，我建了QQ群：50406901。欢迎大家加入。

鞍山 万博 2010年7月10日

小沛回复：

在80后的队伍中，我的年龄应该算比较大的了。现在的读者当中，恐怕很少有人能够对"即便是每天都有读书的压力，但终究和以后的生存压力不可同日而语。"这句话有很深的理解。不过，既然我的工作是面向大众，自然不应该把自己的抱怨说给大家听，只不过是希望读者们在看《电软》的时候，能够知道我们不是在混日子。游戏是我们的爱好，《电软》是我们的事业，而读者，则是我们的上帝！

Forgtkillva： 这次改版不错哦……记得上一次改版我就给闯家寄信去了，还被登上了，觉得封皮太次是最大的弊病，小沛说会改的……现在就很不错哦…现在有许多人不再看《电软》了，而我却一直放不下这份感情…记得当初买的第一本那年是十周年纪念的那年……回函卡上面还有"十周年"的logo……我想等到《电软》二十周年的时候再给你们寄过去……嘿嘿……祝《电软》越办越好…越办越完美……

博主回复：

一切才刚刚开始，期待二十周年时你的回函（笑）。

新浪网友： 看到《电软》好好的，比啥都高兴，毕竟在初高中的年代，《电软》就基本上是我的全部精神食粮了。对了，说点正事，用马丁路德金的话说就是：我有一个梦想。从初中开始我就一直梦想能去《电软》工作，现在211大学刚毕业，《电软》看了很多年，电视游戏从小玩到大，有门户网站的实习工作经验，英文能大概看懂剧情，平时喜欢写小东西，《电软》能考虑收留下我吗？呵呵，打算就这几天尽快把简历投往登在最新一期闯家的招聘邮箱，各位大大看完简历一定要给我回信哦~~

博主回复：

这位莫非是微博上来信的读者？如果是的话已经给你私下回信了请查收。当然不是的话我们也会一直关注应聘邮箱的，虽然职位有限先到先得吧（笑）。

Mazhe： 我是一名老掉渣玩家，96年第五期第一次买《电软》，家里从95年第一期到现在所有的《电软》都有，94年只有合订本，坚持了十几年购买《电软》早已经成为我生活的习惯，真正是我生活的一部分无法分离，从一个毛头小孩到现在成家立业，我有太多太多的话想跟《电软》说，在我自己成长的过程里，经历了《电软》几次的起起伏伏，现在看到《电软》立志改变，实在感慨万千，蓄意了几年要给"家"写封长信，希望能有时间完成这个夙愿。我自己书柜最好的位置，一直也永远都会给《电软》留着(有时间我把家里《电软》照片给大家看看，蔚为壮观啊，想必全国玩家比我《电软》保留更全,持续更久的，也没有几个了吧，呵呵)这是我永远的家。

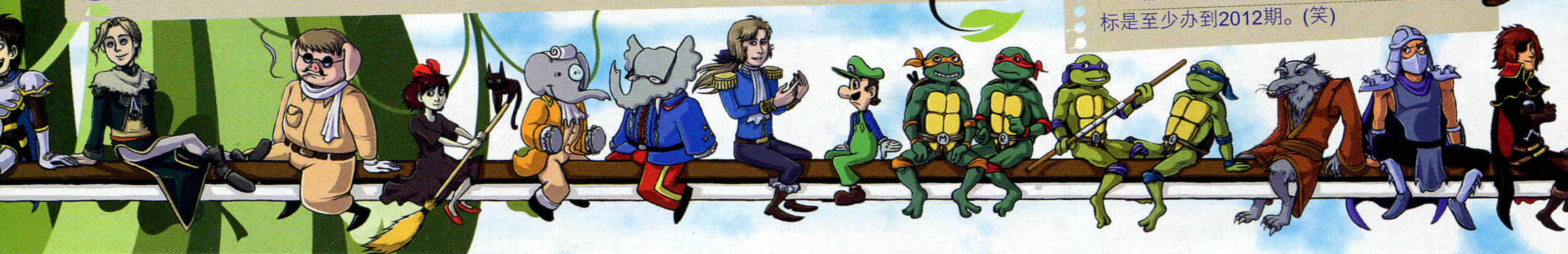
小沛回复：

除了感动，还是感动！为了可爱的读者，加班算什么！辛苦算什么！小沛我对于自己和编辑们的要求就是一点：努力回报读者！

太乙羽翼： 对于，刚刚发生的一切，我没话说，也没语言描述，《电软》一定要出到2000期啊。

博主回复：

借您吉言。其实我们的目标是至少办到2012期。(笑)





啊飞啊坠：暑假里难得看到一个能够直接和《电软》交流的机会，那就把这些年懒得写回函卡的废话在这里多写点。

个人对《电软》的期待：

1. 一定要活下去啊！

2. 如果恢复价格页码和赠品（关键是赠品），一定会为开拓新的读者群作出很大贡献的，当年我就是被这么吸引来的。

3. 实体信件交流肯定会越来越少，所以这次博客就很好。总之一定要多点线上交流的途径，电子回函表也是可以考虑的。

4. 任何地方都可以不用心，闯家不可以！

5. 以前有过《电软》的商城，我记得自己还买过阿拉蕾和怪物猎人的T恤，蛮怀念的。实在不行淘宝开个店也成啊。

6. 电击未必要塞满，但一定要让读者觉得不可或缺，哪怕看见沛沛主持交流那也是很好啊。

7. 读者大体分为有机LU有机CU和无机三种，其实无机族是最关键的一个人群，毕竟有次世代主机的人数比例已经没办法和PS、PS2时代比了。等我想到很好的办法我一定会告诉《电软》的。

8. 筹划点读者活动可能蛮有趣的，比如《电软》饭聚众实况世界杯啦，《电软》饭聚众观看世界杯啦。

9. 《电软》现在的可替代性太强了，新闻攻略哪里都有，多一点深度的观察和锐利的评论性文章吧，玩家故事也是很有意思的，总之多征稿。

我们都觉得南方周末是很值得一看的报纸，尽管新闻总是那些新闻，是有道理的。

祝《电软》能够凤凰涅磐吧，作为从小梦想就职的地方，在我毕业之前就被打到没命接关是不能饶恕的 > <!

博主回复：

1.我们会活下去的！

2.赠品已经恢复了，不过今后还是要有好的创意。

3.这也是我们在思考的。

4.闯家下期6页预定的说。

5.这个……关键需要固定的人手……要从长计议。

6.这里会提醒电击的编辑来看下的。

7.因此我们最近在强化读编交流……我们会努力但还是要读者们买账啊。

8.不知您是否注意到最近的《电软》超级街霸4北京争霸战了呢？

9.我们也在为提高可读性而努力……很多事情是需要一个过程的。

感谢您的期待与一直以来的关注，愿您能早日毕业与我们会合来（笑）。

Endless：这期的杂志封面怎改光面的了，我买的难道是盗版？

博主回复：

本期封面覆膜了……应该算是质量有所提升。不信您可以拿出前几期的杂志封面沾水后摩擦一下，字迹会模糊掉墨，而本期则不会这样。

下面这个可以当笑话看

某天上午的一段QQ聊天记录（为了避免被人肉，我将对方的QQ昵称作了修改，并且以下的提问其实不是同一个人，反正整合了一下，都是那个上午发生的……）

←〔天煞★★◆ 10:11:35

您好，我想问问NDS和PSP的区别。

小沛 10:12:05

这个……区别很大，我很难一两句说清楚。

←〔天煞★★◆ 10:12:45

那你说我该买哪一个？

小沛 10:13:37

关键要看你个人的喜好，我没法帮你拿主意。

←〔天煞★★◆ 10:14:21

PSP以前的汉化游戏多吗？《MGS》什么时候汉化？

小沛 10:14:54

多。我不认识汉化组的，不了解具体时间。

←〔天煞★★◆ 10:15:46

跟我说说PSP上有哪些汉化游戏。

小沛 10:16:19

……杀了我吧，太多了，您自己查一下吧。

←〔天煞★★◆ 10:18:15

您帮我查一下呗，我在上课呢，不方便。

小沛 10:20:04

上课偷偷用手机上QQ？您还是专心听讲吧。

←〔天煞★★◆ 10:21:30

你也看《电软》吗？

小沛 10:22:17

……您不会不知道我是谁吧？我是小沛。

←〔天煞★★◆ 10:23:09

对不起，最新的我没买。

小沛 10:24:01

我在这里工作7年了！哭啊！

←〔天煞★★◆ 10:25:58

我新买的360盘读不了，怎么回事？旧的没问题。

小沛 10:27:02

盗版盘就是这样。PS3玩正版的就没这个问题。

←〔天煞★★◆ 10:28:13

正版的游戏盘多少钱？

小沛 10:29:05

300多吧，不一定，价格有几十块的浮动。

←〔天煞★★◆ 10:29:48

300？！多少张？还是一张300？

小沛 10:30:51

……当然是一张300多了。

←〔天煞★★◆ 10:31:37

那PS3什么时候破解啊？

小沛 10:32:45

我又不是黑客，破解的时间我哪知道。

←〔天煞★★◆ 10:34:12

亏你还是编辑，上面这么多问题，没几个知道的。

小沛 10:36:01

……对不起。您问的问题实在……

←〔天煞★★◆ 10:37:28

算了，好好努力吧，现在编辑的素质啊！！

看完最后一句话，石化的小沛盯着屏幕，一滴晶莹的泪水滑向腮边……

《电软》279期讨论话题

话题1：对于过去的6月份，最难忘的回忆是什么？E3？还是世界杯？又或者……

北京 王雄：当然是高考啦！咱可是今年高考大军中的一员！
河南郑州 王勇：工作、天气闷热、世界杯、NBA、战神3
山东烟台 凌云峰：除了E3就是世界杯，除了世界杯就是E3，除了……

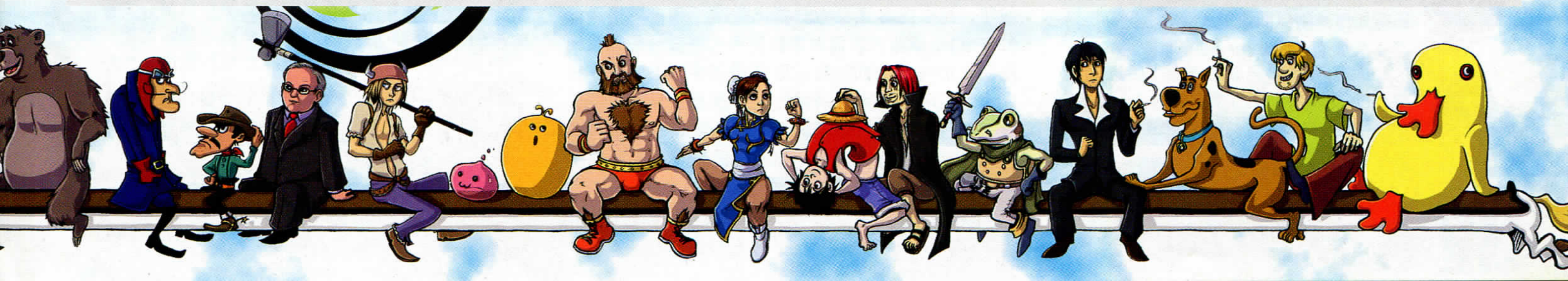
话题2：谈谈自己对任天堂3DS的看法，以及对索尼的PSP2有哪些期待。

北京 王雄：我对掌机不是很感兴趣。不过……N3DS那广告挺好玩儿的。把仨老板整得够呛……
河南郑州 王勇：N3DS无概念，不关注掌机。PSP2出了一定买。
山东烟台 凌云峰：N3DS的功能不错了，就是外观没想法，希望价格别太高。PSP2特别期待，希望N3DS有的功能基本都有，然后画面达到PS3水平。

眼力大考验答案

喜欢倒着看书的读者请先看“闯家”第一页的问题。

问题1答案：勇者斗恶龙，英文简称DQ。
问题2答案：正统作品一共有9款。
问题3答案：有，例如“怪兽篇”等。
问题4答案：有，鸟山明的中篇动画。
问题5答案：一共有43个。
问题6答案：勇者斗恶龙5 天空的新娘
问题7答案：人类和怪兽类……
问题8答案：果冻



Dragon HotLine 龙哥热线

Q：MHF快出了，时间锁定在6月24日。请问龙哥：1.玩MHF要注意什么？2.要必备什么工具才能上街，上街的费用怎么给？3.上街成功几率是多少？

（广东 Unco）

A：1.说起玩MHF最应该注意什么龙哥觉得应该是“礼仪”。无论是在日服还是台服（这位同学是在询问360版的话就是日服4了），待人接物的礼仪是最重要的，尤其是作为中国人与日本人相处的时候（或是作为大陆人与台湾猎友相处的时候），哪怕做不到为国争光至少不能为国人脸上抹黑，我觉得这是最基本的。2.首先要明确一个问题，MHF没有村子模式。所以说只要进入游戏便是在“街”上，于是龙哥将你的问题擅自理解为如何正常游戏了。由于MHF日方服务器拒绝国外IP的接入（并非国际问题，只是CAPCOM把本游戏的贩卖对象设定为仅限日本国内而已），所以若非是在日本国内的话想玩到本游戏稍微有些麻烦。既然你是在广东所以很遗憾属于麻烦的行列中。具体来说想要正常游戏，硬件方面需要一台能接入网络的电脑、一台未改机的XBOX360、一款正版游戏（其他网线数据线忽略不计）；软件方面需要一个稳定的代理就好了。资费问题上上期杂志中的访谈里（10年12期，总第278期28页《XBOX360版MHF发售前制作者特别访谈》）有提到，这里龙哥免费给你搬运一下：游戏初回版的《新手包》（6090日元含税）中包含XBOX LIVE一年的黄金会员（5229日元含税）、6月24日开始的公测参加券（时间两周）、7月7日开始正式运营后的30天猎人生活体验券。30天猎人体验之后需要支付点卡，其基本费用分为30天1400日元（107.7人民币）、60天2660日元（204.7人民币）、90天3780日元（290.9人民币），一般可以在淘宝等处购买。除此之外还有高级猎人服务等要另外支付料金，其他使用付费代理的价格也要另外算（根据优劣价格不等），算在一起每个月大概至少要150以上了（所以说网游是个烧钱的东西）。3.代理稳定的话成功率是100%，不稳定的话就难说了。总而言之，要上网狩猎是个需要相当程度的爱、毅力与金钱的行为，Unco同学还请三思而行。



Q：我PSP的电池用电量比以前少了半小时左右，我钱不多想买个组装的，有问题吗？还有如何辨别原组电池？

（广东东莞 FinalFantasy）

A：大家询问辨别原组都是怕买到组装而上当，而你是专门想买组装电池.....这实在令龙哥心情很微妙。其实组装电池质量比不上原装电池，用不到很长时间就会丧失最大存储量，所以还是推荐你买原装的，100人民币虽不算便宜，但也贵不到哪去的。或是买二手的PSP1000用的大容量1800毫安电池也是个办法，不过价格其实差不太多。再说原组电池的辨别方法：首先比较简单的辨别方法是看电池外壳，原装的外壳是很平滑没有痕迹的，高仿的外壳则有很明显的网格线。此外在原装电池侧面，有四个塑料凸起点，组装的则没有。其他再有就是电池贴纸上的编号，高仿的组装电池的编号基本都是一样的07725WJA1713。

Q：龙哥，本人一直苦于不知怎样才能问到您，所以才会决定把问题与回函卡一并寄去。（无奈中）长时间积累的问题在网上也不好找到答案，所以拜托全给我答了吧。1.XB360的台版机能玩FF13吗？2..在电软看到PS3的《FF13》游戏容量有39个G，360 版只有十多个G，中间差了近20个G差的是什么？3.《最终幻想13中文版》多少钱拿到合适，在淘宝上找普遍360左右，甚至有310元的，而游戏店要450元 ，可疑，310元更可疑。4.买PS3正版盘可能买到假货吗?要回来读不起或后半段游戏时死机的情况可能吗?有什么办法可以确认不是假货而且是完好的盘吗？假如是FF13中文版。5.一张正版盘要怎么保养，用什么保养，可以保存多少年（一般情况下）?6.PSP3000版本在5.03以上的会破吧，我买了一台，苦等了几个月却没什么消息。眼看PSP2逼近，万一没人理了怎么办，最近还有人说GEN破解小组解散了，真的吗？原装PSP线控耳机与电池多少钱，组装呢？7.《FF13中文版》官方会降价吗，现在买还是再等等?（我没PS3，暂时）8.上海CIA大学学游戏可靠吗，有什么可以不通过高考就能读的并可靠的游戏设计学校吗？成都有CIA的分校吗？9.你真的什么都知道吗？以上问题拜托全回答，我十年也上不了一次电软，回家还要拼命啃日语，为FF，现在又有中文版，矛盾。学不到游戏我就来电软。

（四川西昌 许强）

A：恩，龙哥当然会时刻关注读者朋友们的来信提问，这不现在有博客了吗，有问题可以直接在上面留言，我会在第一时间看到的，里面可是有我龙哥的专版(笑)。许强读者的问题够多，不过这也难不倒我龙哥，咱们一条一条来回答。1、目前还不能，因为FF13现在在360平台只推出了欧版；2、360版的FF13似乎有严重的缩水问题，首先是由于光盘载体的区别，CG的画质被大幅度的压缩，其次无论是周围的游戏场景还是角色建模，360版和PS3版相比都缺少很多细节，纹理和画质也都有损失；3、这个在国内不同地区应该会有少许价格差异，龙哥前段时间被朋友抓到北京鼓楼去买FF13中文版，325大洋入手，仅供参考；4、既然你已经问FF13的正版了，那么怎么还会有假货出现呢，来，摸摸头；5、PS3正版蓝光光盘大家只要用心保养一般都没问题的，记得玩完放回盘的原盒里，平时不要放在阳光直晒或者湿气太重的地方，虽然蓝光光盘在广告中强调其外表层有很厚的保护层，不怕刮伤，可毕竟也是几百块钱的东西，尽可能的不要去擦拭它的表面，特别是不要用化学试剂来擦拭。6、最近不大可能破解5.03以上了，关于破解小组，这个毕竟不是正式官方组织，只是强人们根据兴趣爱好而成立的，所以不存在严格意义上的“解散”吧；7、FF13目前只有PS3才能玩中文版，近期大幅降价不太可能，如果经济上有拮据可以考虑入手成色较好的二手；8、目前这种培训机构龙蛇混杂，龙哥也不好下结论，所以如果你想要给自己充电的话一定要去正规的教育信息网站上进行细致查询，最后，在中国的教育体制下毕竟只有通过高考才能去一流大学就读啊；9、龙哥也不是神，毕竟只是一个凡人，所以肯定不是万能的，恩，没准哪天就被问倒（今晚龙哥要做噩梦了）。



Q：从94・3期的“GAME集中营”中就看到有“龙哥热线”这个栏目了，不知道现在的“龙哥”还是不是16年前的那个“龙哥”？如果是，那现在是不是应该叫“龙叔”了？很喜欢以前的被誉为厕上极品的“电刑室手记”，不知道当年的无类、老D、阿King是否还健在？看到这一期有不少老编满状态原地复活，不由得又想到了这些元祖级的老编......最近很关注3DS，不知道它到中国之后会不像iphone 4那样炒成天价，它的价格会超过2000元RMB吗？网上说卡带破解比刷机破解要容易，请问龙哥此理论是否成立？龙哥预计3DS多久时间被破解？PS：不是我不支持正版游戏，只是汉化游戏都建立在破解游戏的基础之上...以上...完毕......

（新浪网友 海雅）

A：您好，在下已经是第十八代目龙哥了。每代龙哥因为各种原因丧失自己的肉体（被关进动物园、被外星生物实验室解剖、被熬夜加班的小编生吞活剥、被龙嫂拉回老家结婚、被驾驶零号机自爆等等......）后其灵魂便会进入下一个身体内，而在杂志社地下仓库中有一间密室的培养槽中可以看到无数的龙哥身体漂浮在橙色的培养液中......无论是老编、老老编、元祖级老编我们都是春哥的粉丝，相信他们也都在宇宙的某个角落满状态复活中。咳咳，3DS目前还很难说，虽然任天堂尚未公布价格，但应该不会低于初期的PSP感觉。至于破解，相信面包总会有的，任系主机的防盗似乎一直都比索尼略逊一筹，不知这次又会是哪国的破解哥拔得头筹呢。不过就像裸眼3D，一切还要亲眼所见才知道，还是期待3DS真正降临的那一天吧。

Q：一句话，暑假到了，忘龙哥指点如何选购xbox360？如何防止买到二手翻新机？现在js太多了。

（新浪网友）

A 之前的电软上有过超详细360购买攻略的，不过好在360目前的翻新状况还不是很泛滥。由于国内游戏市场的不规范，所以催生出了各种让龙哥都很头疼的翻新方法，若想完全杜绝翻新还是不大可能。新型的薄版360就要上市了，其实这位读者朋友不如再等等入手那个怎样？黑色比起原来的造型要cool不少，功能也都有所进化。实在比冒着买翻新机的风险要好不少，你觉得呢？当然如果硬要追求原版的话，还是找个值得信赖信誉好的商家，仔细观察划痕、灰尘、螺丝是否拆过、序列号和电源是否匹配等等，总之新机当场拆封改机比较好。最后一点很重要的就是使用时将机器摆放在通风设备良好的环境下，主机附近不要堆放杂物影响散热，严防三红。



Q 请问龙哥携带版的GT赛车有什么在游戏中的一天之内刷钱的好方法，要知道我为了买辆布加迪跑了99圈S级测试赛道，那可是3个小时的车程啊。所以请龙哥在此指点一下，谢谢。

（新浪网友endless）

A "刷"本身就是一个枯燥乏味的过程，能否给这一过程赋予一定程度的乐趣便是决定一个游戏成功与否的结症所在了。这位童鞋的方法其实已经是比较有效率的了？若要龙哥再高深一层的话......您或许可以去找一个喜欢赛车游戏的竞速高手的朋友，把游戏交给他代你玩一天相信能有不少收入......其他或是去找某个姓金的朋友......除此之外也只有一个人埋头苦干了吧，其实你倒不如给"刷"这项任务找点乐趣，譬如在不同的地图使用不同的车辆和不同的对手比赛......真正赛车游戏的乐趣不正是在这里吗？

Q 我今天在问问里有一个人问我，他的PSP3000是日版官方5.01的。他说他能玩游戏，死神什么的。（他说游戏格式是PBP的）我很纳闷，他想让我教他怎么下游戏，然后，我用远程帮他下了，（他的记忆棒也很乱，居然没ISO文件夹，我就帮他建了，接着放入游戏），可想而知，他肯定是玩不出游戏的，别说玩了，就是看也看不到吧！于是我就建议他把系统生到5.03，他同意。我又帮他把5.03的升级系统弄好，结果，他那边居然说游戏无法运行。这到底是怎么回事？我现在特纳闷两点，他5.01的官方系统为什么能玩游戏？还有，为什么5.03的升级系统不能运行？（我确定我按教程放升级系统了。如果你知道原因请告诉我下！谢谢！

（浙江 杭州 おれは海扁王）

A PBP格式的游戏一般都是官方发布的新作游戏试玩，没有破解的官方系统也是可以玩的，所以他的5.01官方系统能玩游戏也不奇怪。至于你们刷的5.03，怎么说呢...3000刷系统对于未接触过刷机的玩家来说还是很复杂的，毕竟是通过网络交流有可能与对方之间的传达有所龃龉也说不定，刷到自制5.03gen系统以上之后运行iso游戏应该是没有问题的。当然还要排除文件名没有按要求改成非汉语字符的可能性存在。

Q 关于Wii硬盘版的问题：1.用Wii Flow运行怪物猎人3设置了IOS223，然后出现"IOS223 couldn't load"，是IOS安装的问题吗？要重装一下吗？2.硬盘是NTFS分区的，用wbfs master导了游戏进去在电脑上显示有了但Wii Flow里没有新下的游戏，这是个什么情况？以上，谢啦。

（新浪网友 justwe）

A 1.怪物猎人3记得用光盘玩的时候是用ios55的，不过因为用硬盘上不了街所以一直没用硬盘玩过；2.记得WBFS当初是需要重新格式化硬盘的，必须是WBFS格式的才能读取...高版本USBLOADER似乎也能读FAT32和NTFS，不过和你的情况不大一样哦。

Q 龙哥：这次一定要帮我啊。机战OG外传地上路线13话 崩坏する理想这一话，我方增援后要求3回合内击坠カイル，同时和熟练度要求除无名于カイル外敌全灭，并且这关还有一台隐藏机可拿。请问如何同时拿到熟练度和隐藏机体？走位，精神使用方面有什么要注意的？

（新浪网友 封印的斩舰刀）

A 这个嘛...资料显示增援后3回合内击破カイル是胜利条件自不必说，隐藏机体拿法不过是拿到熟练度基础上加上琉妮击破カイル，也就是说隐藏机体其实只是限定了琉妮击破而已。只要你能够拿到熟练度应该不是太难的啊？而这一关只要不是太纠结于击破无明，只拿熟练度应该也不是太难的。不过说实话OG外传龙哥是08年玩的了，现在细节记不大清了...编辑部的PS2都已光荣退休，龙哥的记忆存储也实在有限，再详细的就没法给你指点了...还请这位读者见谅

Q 买的早也有错？！？？！？你好龙哥，我的FF13买的早，不知道第一次奖杯要用系统语言是日语才可以是日语奖杯名字，现在全是英文。。。。请问能不能改回日语或者中文的奖杯啊？？？！不是说"不知者不罪吗"买的早也有罪啊？？？55555

（新浪网友）

A 这期杂志大家有很多关于FF13的问题，看来FF13的在玩家心目当中的地位和影响力果然不一般啊。这位网友的留言也很有个性，大串的"？！？？！？"、"55555"等符号看的龙哥突然有种冲到编辑部楼下买烤串的冲动（笑）。言规正传，这个似乎需要备份所有游戏存档后重新创建用户，调整好系统语言和PSN之后再拷入存档重新同步奖杯就可以了，当然最为重要的是要注意要备份好存档以防不测啊。

Q 请问龙哥PS3日版和港版哪个好啊！谢谢

(新浪网友 瞎熬糨糊)

A 这个嘛...就要看您用日版有没有语言障碍了（笑）。其实PS3游戏不分区，两个版本除了语言和价格之外没有本质的区别。当然如果您想用PS3作为蓝光播放器的话还是要考虑下的，否则买到不对应的蓝光盘无法播放就郁闷了。虽然龙哥喜欢原装的日版，但实在买不到的话便宜的港版倒也未尝不可。

Q 我的360有线手柄在待机的时候是斜上斜下亮，开机就都不亮了，这是什么情况？希望能给予答复。如果手柄有问题的话，那对于主机有伤害吗？

（网友 空钢刃）

A 这位读者朋友360的问题显然出在手柄上，手柄的四个灯显示的是玩家状态，如果出现紊乱，大概是相关的部件有问题。这种情况不常见，特别是原装。如果您买的是组装，那出现问题就很正常了。既然是手柄自身的问题，那么对于主机基本上是不会有什么影响的。

Q 请问龙哥，现在的话应该买新Xbox360呢还是PS3呢，这两个主机都有究极想玩的游戏，想龙哥指教一下（不要跟我说两部一齐买，那还不如你随便赞助一部）。

（新浪网友 木花开耶菊）

A 这个嘛...既然你是问到应该买哪个"更好"，那我就推荐你那个上面所说的游戏"更想玩"哪个就买哪个好了。说实话这个还真不好回答，目前两种主机都推出了进化薄版，技术也都够成熟，游戏也都够充实。还是只能看更喜欢这位读者朋友更喜欢哪些游戏。像是Xbox360上MHF PS3上就没有，而像近期就要发售的PS3平台上的战国BASARA3 Xbox360上也玩不到，还是要看你更偏向于哪一个了。当然如果考虑的预算问题，还是Xbox360由于某些原因比较省钱，可是游戏性上省钱版的Xbox360则无法上网进行Live对战，于是这又是个矛盾的问题。毕竟你的情况、喜好与龙哥不尽相同，龙哥选了哪个也不一定适合你不是吗？

当然话说回来，无论哪个时代哪个领域主机全制霸总是最王道的（龙哥仰天大笑三声）。透露给你一个小秘密，如果不是编辑部可以蹭机，龙哥也想谁来赞助咱一部的orz（众小编萝卜白菜来袭，好吧，龙哥下次再也不会占着编辑部的主机不动地方了）。


现在感觉好多了，发生了什么事？
我们成了山鲁亚尔故事中的角色
所以我们就无法左右事情的发生了？
不，在他创造的这个世界中，事情的发展已经变得趋于真实，所以故事是会围绕我们展开的。
但我们的行动却是建立在既定故事上的，想到要取悦该死的山鲁亚尔我就忍不住要诅咒他。
我活着不是为了取悦别人
恐怕你要尝试这么做。
否则我就会找到一条反抗之路。
晚上好，先生。我是劳拉，这位是……
山鲁佐德。啊，我们见过面，我想起来了。希望你也能活着离开这里。
先生…
你可以叫我巴尔塔萨。之前也有一个寻梦人来过，他叫埃迪。这真是个好名字，和这里的名字完全不同。
我一
可是我一直就叫巴尔塔萨，所以请叫我……
巴尔塔萨！
什么？
如果这里是个真实的世界，那么有没有什么东西可以帮助我们离开这儿？
当然，我追寻它很多年了，我知道你要找什么！
巴尔塔萨，不！
安静！你从未有勇气要求过它，你要找的是……
…通用逻辑门…
……克里斯经文
你打算怎么做？山鲁亚尔可是写下了一个强大的诅咒。
我要查清一些事情。如果在本质上这儿是真实的，那么其他人也和你一样是在他的魔法控制之下了？
是的，而且不在少数。他们中最老的是巴尔塔萨。
他也在这吗？
对。
如果你愿意的话，他的店就在商人区。
好，带我去见他。
劳拉，我们必须走了！
我从未想过会遇到这种事，他们是什么人？
统治这个地方的霸王，他的部队是专门用来对付我们的。
为什么？
我也不知道。
哪边？
跟我来。


CRAAK!
我们应该安全了。
你怎么想？他们没有任何理由追我们，这本来就毫无意义。
冲突就是原因。你那该死的山鲁亚尔决定了要在一个良好的环境中放整支部队来追我们。
他讲故事可真没水准。
故事还是要富有趣味的，而且你也不会随波逐流。
是我没和大家相处好，至少这证明为什么他们需要一个人类故事家……如果他们曾经有过幻想的话就不会变成恶魔了。
我们去哪能够获得克里斯经文的信息？
你不应该找它，太危险了。如果你现在认为山鲁亚尔不该愤怒，你将招致灾难，除非你……
听着，我可不想坐以待毙，在每个邪恶的故事中总有些英雄出现的。
现在我们去哪能够找到它？
在姆雅卡斯山脉东边的山脚下有一个宫殿，那是个要塞。要塞的地牢深处藏着宝藏。
也就是说经文在那？
不，经文从未在任何历史上出现过。如果有人能拿到它，他们就能实现自己的一个愿望。
听起来正像是我需要的，带我去宫殿。
但愿吧。
5 6
7 8
但很快你就会发现这是个愚蠢的决定。
一个你想要的愚蠢决定。在午夜的伦敦街道上为了20英镑而试着改变什么。
TWAK!
TWUP!
什么？
恩。
别介意。那个就是？
好了，我猜测在你的朋友决定下一步之前我们只剩几分钟来搜索这个地方了。
好……
过来，我好像发现了有趣的东西。
像是某些卷轴。我想它一定能告诉我们去哪儿找经文。
阿拉丁神灯……札格拉布飞毯……太棒了！这是按字母排列的……不不，我们需要……啊！快看，克里斯经文！
一本藏在奥里山上的神秘符文卷轴，里面记载着一句咒语……
读向后面的某时某个，解除愿望、中毒、失明……和……
咒语！



超级街霸4 北京争霸赛纪实









预赛 第一场 点燃闷热天气！

2010年7月10日下午2点，经过了昨天的一场大雨，北京的天空并没有放晴，似乎老天已经预知了今天的比赛将会非常紧张激烈，于是连天气也闷热了起来。这次的比赛集合了北京几乎所有的格斗游戏高手，预赛阶段的实力已经让小沛感到望尘莫及！当然也有普通的爱好者，纯粹是为了体验这次比赛的氛围，其积极参与的精神是可嘉的。本来小沛认为每次预赛能有一两个绝对的高手出现就已经很不得了了，没想到《电软》初次举办比赛，竟然有这么多高手捧场。其中，张柏以4战全胜出线，石黎、郑磊、韩硕均为4战3胜。这次其实也是小沛第一次亲临游戏比赛现场，当时的那种激烈场面居然现在找不到合适的语言来形容。好在大粽子同学已经用摄像机把现场的情况拍了下来，在本期《电击收藏》中，大家可以欣赏到这次比赛的部分内容。





→这次的很多参赛选手都是圈中好友，终归大家都有相同的爱好。小沛虽然也喜欢游戏，但因为工作的缘故反而很少结交圈内的朋友，这次终于得偿所愿了！还没有报名的朋友们，其实这里不也是玩家相互结识的好机会吗？



玩家的聚会 让比赛成为友谊桥梁

本次预赛出线的选手们







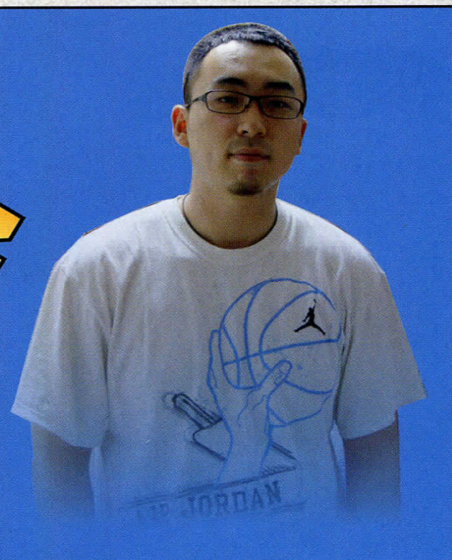


比赛现场





→比赛的过程中，大家都在凝神盯着屏幕，当战到精彩处时，在场所有人的情绪也会瞬间到达最高点。比赛结束后，大家依然不舍得离去，于是纷纷开始了场下的“野试合”。小沛也亲自上阵了呢！



石黎个人简介

年龄：24岁
游戏年龄：14年
拥有的主机：从SS时代后的所有主机
喜欢的游戏：竞速、射击、体育、角色扮演
参加过的比赛：《头文字D3》全国比赛冠军
SSF4使用的角色：豪鬼
游戏座右铭：很多高手都会在行动前想好后面的5步，而真正的大师只需要想好后面的1步，不过一定是正确的一步

关于SF4的一些感想

因为SF4是我第一次深入接触的格斗游戏。所以对我来说，这是一款完美的游戏。表面看起来并不很难，但实际对战过程中却有意想不到的变数，可以说是相当的复杂。而且就像下棋一样，每走一步都需要考虑很多。之所以选择豪鬼，主要是因为非常喜欢这个角色。很有霸气，有魄力。（石黎在小组赛唯一输给了使用达尔锡姆的张柏）达尔锡姆是个很有意思的角色。中远距离、立回比较出色，牵制也不错，不过一但被近身就比较苦手一点了。因为听说不用拿第一名就可以出线，所以比赛的时候打的有一些松懈。不过张柏也是很出色的达尔锡姆使，所以输了也是正常的，虽然有些可惜。



石黎的斗剧之旅！

这次斗剧街霸4项目采用的是3V3的团队战，所以在预选赛开始前一个月我们便组好了队，认真练习。也许是天道酬勤的缘故吧，我们比较幸运的拿到了名次。当然这段过程是我终身难忘的回忆，并不是因为拿到了名次，而是这种团队精神对我来说更加宝贵。我们的队名就叫做MORE THAN A GAME，对我们队来说，这不仅仅是一个游戏或是一场比赛，其中包含了太多太多的感情。团队之间的信任、鼓励、共勉，让我们在比赛之余，享受了更多。这次中国去日本参赛的3名选手实力与日本当今顶尖选手还是有一些差距的，因为大环境不同，确实交流起来比较困难。中国大多数选手也只能从录像中学习一些技巧，但是更加深入的进步就比较困难。说实话，对这次斗剧之行名次上不会有太多的想法，我们只想踏踏实实的走一步算一步，争取能拿到比较理想的名次。



游戏名称 NINETY-NINE NIGHTS II
(ナインティナイン ナイツII)
中文名称 九十九夜2
游戏售价 5699 日元
游戏发行 Konami
游戏制作 Q ENTERTAINMENT 和 FEEL+
游戏平台 X360
游戏类型 ACT 动作游戏
游戏发售 美版6月29日 日版7月22日

游戏背景

远古时期，在那个被神所宠爱的世界
奇迹、魔法都是再平常不过的存在
人类、妖精、还有那传说中的怪物
各式各样的生命在这世界里繁衍生息
中原土地肥沃，不断有强国在此崛起，然后很快消亡
混乱与和平就这样交替进行 直到某一天
"夜之王"诞生于中原
夜之王率领他的军队，将各个强国一一摧毁
其破坏力如海啸一般
仅仅三个月后整个中原便成为一片焦土
这之后，夜之王开始向他最后的目的地进发，那就是传说中的北之圣地
在夜之王诞生的第九十二天
夜之众包围了圣地奥路菲亚
在那大军的一个角落里
突然传出了巨大的响声和光亮
随着那光出现在人们视线里的，是一个超能力战士
他仅仅一人，击溃了那恐怖的夜之众
驰骋在那无人的荒野
他的目的地也是那里——奥路菲亚

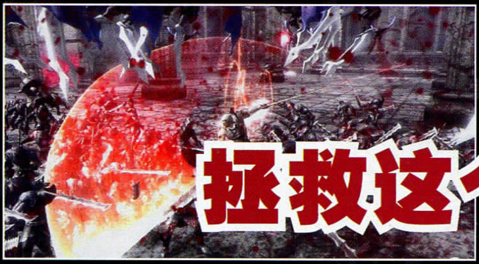


说在前面

首先要说一下这次刚发售的美版九十九夜2是美亚锁区，也就是说美版机器（NTSC/U)和日台韩港机器（NTSC/J）可以正常游戏，而欧版机器（PAL）悲剧的中奖了，游戏不能。

其次是游戏里的一些武器和成就是需要在线游戏取得的，所以国内一些没有条件联网、或者没有胆量联网的兄弟姐妹们只能饮恨了，残念！





靠一己之力 拯救这个混沌的世界

游戏系统

这次的游戏不再是前作那样类似无双的轻重攻击结合形成新的攻击形态，而是要在按下LB之后再加XYAB这四个键发出特殊攻击，这种组合按键的特殊攻击像前面说的可以同时装备四个，分别对应四个按键。关卡里有些箱子里可以取得新招式，还有一些特殊的敌人会使用类似的招式，这时候只要我们操作角色击败它就可以得到新的招式。除了这四个主动技能之外还有四个被动技能可以装备，这些被动技能大多是增加有利状态或者减少负面状态的。每名角色都可以取得多种服装，但是依旧只是换换颜色而已，稍感诚意不足。但是因为服装关系到成就的获得，所以我想还是会有很多人为此努力的... 游戏中击倒敌人可以获得红魂，这些红魂的作用就是升级人物的等级、武器等级、技能等级。每名角色的最高等级是10级，每个等级武器最高可升到10级，技能最高是5级。技能取得之后全部角色都可以使用，但是等级不通用，也就是说想要使用高等级的技能？乖乖的去反复刷红魂吧...

游戏中的B键作用是打烂一些特定的东西，个人感觉比较鸡肋，不过熟悉之后也就无视了。RB键按下后人物会处于无敌状态，当然前提是积攒了足够的 orb 槽（能量）。这个时候屏幕上会出现一个计量槽，操作角色疯狂砍人可以增加计量槽，当槽满之后人物会使用必杀，很壮观效果也不错。RT是闪避键。

除此之外游戏每个关卡都还包括很多任务目标，这些都可以在暂停画面里查看，虽然开始大多是以？？？出现，但是随着关卡的推进，各个任务都会有告知，这些任务完成与否不直接牵扯到成就，但是会直接关系到关卡评价，也就是说想多拿A的话就要努力了。

总之，本作相比上一作而言有些地方是进步的，比如敌人AI显著提高，手感提升；但是也有些不足，比如人设不如前作，场景有些单一，不过希望国内玩家不要看到国外媒体给的低分就放弃此游戏，游戏好坏只有自己亲自尝试了之后才知道，手里有360的朋友一定要尝试一下本作，而且有能力的朋友一定要Live，因为本作的精髓大多在联机游戏里面~



服装

单击模式下每名角色有四件衣服，但是仅仅是换了一下颜色而已。每人对应的服装如下：

Galen	默认红色装 Tramont白色装 Colunei黑色装 Orphea Castle Interior金色装
Sephia	默认粉红色装 Orphea Castle Dungeon绿色装 Holy Mountain黑色装 Twilight Wastelands金色装
Levv	默认紫色装 Fort Seratem红色装 Fort Seratem黑色装 Orphea Castle Interior金色装
Zazi	默认蓝色装 Tramont红色装 Verdei Keep Defense黑色装 Orphea Castle Interior金色装
Maggni	默认红色装 Forest of The Lost蓝色装 Crystal Cave黑色装 Colunei Canyon绿色装



LIVE相关

上面提到了游戏中有些东西是必须要联网的，所以还得介绍一下联网部分。Live模式里包括五个分选项，必须是两人游戏，其中一人领便当另外一个人可以靠近之后按B复活队友，也可以等屏幕下方的倒计时归零后自动复活。不过如果两人一起领便当那就直接Game Over了。

Survival	一共5个等级 两人保持不挂就可以了
Maze	一共3个等级 游戏开始玩家两人是分开的 需要到地图中央集合
Race	一共3个等级 这个模式要分两部分介绍，前一部分是任意一人先杀300人，后一部分为2人协力。
Escort	一共3个等级 这个模式很有难度，主要就是两个人不停的给对方开门，但这过程是够艰辛的...
Hell First	一共6个等级 此模式就是要两人协力过关，但是难度相当大，需要玩家做好充分的思想准备.

主动技能列表

技能名	技能解释	升级效果
Quake	向四周震动攻击	震动次数增加
Sweeping	人物正前方吹飞攻击	范围增加
Fire Slash	人物正前方火属性攻击	范围增加
Lightning Slash	人物正前方雷属性攻击	范围增加
Wind Slash	人物正前方风属性攻击	范围增加
Eagle Slash	人物正前方斩击技 有浮空效果	连击数增加
Strike	将敌人砸向地面的范围攻击 必须跳起使用	砸地范围增加
Wave Slash	人物正前方剑气攻击 有浮空效果	剑气增加
Spinning Blade	操纵人物身体周围有旋风 可以攻击近距离敌人	持续时间增加
Blaze	人物正前方发生爆炸	爆炸次数增加
Smash	人物正前方猛击 并爆炸	攻击力上升
Charge	冲刺攻击 有吹飞效果	冲刺距离增加
Lightning Reflexes	防御成功自动反击	冷却时间缩短
Fire Ball	人物正前方发射火球	火球数增加
Flaming Burst	人物正前方出现火柱攻击（需要装备Enchanted Fire）	攻击力增加
Enchanted Fire	在角色武器上追加火属性	持续时间增加
Shocking Burst	人物正前方发射雷电球（需要装备Enchanted Lightning）	雷电球数增加
Enchanted Lightning	在角色武器上追加雷属性	持续时间增加
Wind Edge	人物正前方发射风刃	风刃数增加
Whirlwind	人物正前方出现龙卷风（需要装备Enchanted Wind）	持续时间增加
Enchanted Wind	在角色武器上追加风属性	持续时间增加
Ice Storm	冷空气攻击	距离增加
Freezing Burst	暴风雪魔法攻击（需要装备Enchanted Ice）	距离增加
Enchanted Ice	在角色武器上追加冰属性	持续时间增加
Dimensional Freeze	重力魔法	能量数增加 魔法冷却时间缩短
Force	人物正前方发射力场 碰撞后吸入敌人（需要装备并使用Dimensional Freeze，消费一点能量）	距离增加
Force of Doom	人物正前方发射黑洞（需要装备并使用Dimensional Freeze，消费五点能量）	距离增加
The Void	人物正前方发射超大黑洞（需要装备并使用Dimensional Freeze，消费十点能量）	持续时间增加
Curse	与角色周围释放毒气	冷却时间缩短
Daylight	人物正前方发射贯穿光线	持续时间增加
Prism Ray	发射追踪炮弹	数量增加
Radiant Sphere	发射一个向四周发射光束的光球	光束增加
Heal	回复HP	持续时间增加
Damage Barrier	防御攻击	防御时间增加
Berserk	HP少于二分之一时增加攻击力	攻击力增加
Frenzy	牺牲HP增加攻击力	持续时间增加
Change Life	牺牲HP换取Orb槽	换取量增加
Shadow	出现分身	分身攻击力增加
Mirror Image	重复最后使用的技能（黑洞不可）	冷却时间缩短
Steal Life	攻击敌人时回复HP	持续时间和回复量增加
Reanimation	HP为0不会死亡	冷却时间缩短
Aliment Command	增加状态异常发生机率	持续时间增加
Melee Mastery	提高物理技能效果	冷却时间缩短





武器

本作每个角色都有6把武器，其中第五把武器必须是在LIVE里取得，所以之前提到的不能联网的朋友们再次残念... 第6把武器是要花钱买DLC才能获得的，这次集体残念吧~下面的表格是每个角色第5把武器入手的方法，大家可以参考一下。

角色名	武器名	取得模式
Galen	The Celestial Wolf	Survival 5
Sephia	Shine of the Favored	Hell Second 6
Zazi	Eternal Fate	Maze 3
Levv	Wrath of the Alcor	Race 3
Maggni	Titan of Doom	Escort 3





被动技能列表

技能名	技能解释	升级效果
Virtue	增加HP上限	增加比例提升
Storm	HP低于一定值后攻击力增加	增加量提升
Mana Regeneration	能量槽自动缓慢回复	回复速度提升
Magic Empower	增加魔法攻击力	增加量提升
Max Magic	牺牲HP增加攻击力	增加量提升
Heroism	HP和Orb槽全满时增加物理及魔法攻击力	增加量提升
Force Armor	提高物理防御力	增加量提升
Furious Spark	提升Orb Spark和Orb Attack的伤害值	增加量提升
Ethereal	缩短技能冷却时间（Orb槽不增加）	冷却时间缩短
Deflect Attack	有一定机率使敌人攻击无效化	机率提升
Paradigm Shift	被攻击后Orb增加	增加量上升
Feather Dance	连击判定时间加长	持续时间增加
Wind Walk	增加移动速度	增加量提升
Quick Draw	缩短技能冷却时间	冷却时间缩短
Dancing Fire	一定机率燃烧敌人	机率提升
Endure Fire	提升角色对火属性抗性	冷却时间缩短
Endure Impact	减短昏厥时间	冷却时间缩短
Endure Cold	提升角色对冰属性抗性	冷却时间缩短
Endure Curse	提升角色对诅咒属性抗性	冷却时间缩短
Endure Elemental	提升角色对全属性抗性	冷却时间缩短
Burst Aura	加大爆炸范围	范围增加
Fire Aura	增加火属性燃烧时间	持续时间增加
Burst Chant	攻击敌人时产生爆炸	机率提升
Fire Chant	攻击敌人时使敌人着火造成持续性伤害	机率提升
Breath	使用角色特有专属动作杀敌后追加经验值	增加经验值提升
Max Blaze	提高爆炸伤害值	伤害值增加
Bull Rush	增加敌人吹飞伤害	伤害值增加
Drain Soul	增加杀敌后得到的经验值	增加经验值提升
Oberon	出现发射爆炸效果光束的圆球（需要装备任意一个Enchanted系列的主动技能）	光束攻击力增加

难点成就拿法

Ground Fighter & Ground Master 这两个地面连击的成就看似很麻烦，其实很简单。游戏同屏敌人数比较多，而且连击判定也比较宽松，即使被攻击到连击数也不会被中断，这样子就降低了连击的难度。这里推荐刷连击数地点是男主角的计时塔关卡，在封印第1个祭坛之后杂兵会不断地冲上来，这个时候只要不下台阶，敌人就会不断的补充，轻轻松松就可以解锁这两个成就。

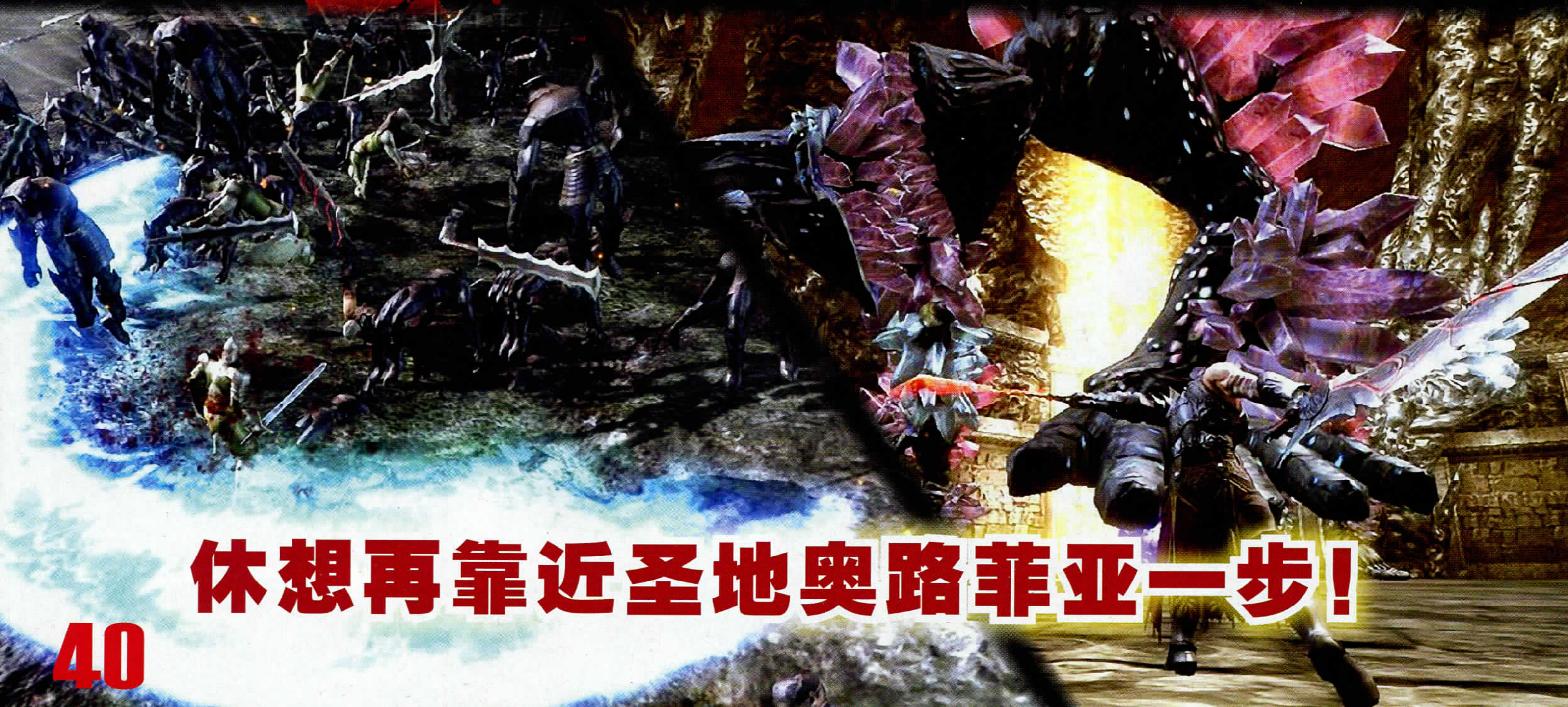
Air Fighter & Air Master 这两个成就要求是空中的连击数，同地面连击数一样在计时塔关卡，当然也可以自己寻找其他敌人比较集中且补充较快的地方实现连击。首先使用技能使周围敌人浮空，然后连击即可，至于浮空的招式有很多，这就要看自己的喜好了，我个人推荐2级的Sweeping外加初级的Eagle Slash，这两个技能都可以使敌人浮空，总之这两个成就也不难解锁。

Squire & Knight & Lord 这三个要求A评价的成就没有难度限制，所以单纯是为了解锁成就的玩家直接在easy难度下游戏就可以。

Respect for Individuality 这个成就翻译过来的意思就是使用每名角色的特殊动作，这里的特殊动作就是B键，比如男主角的B键可以击破有标记的物体，弓箭手可以打桥对面的机关等等。

Observant Eye & Master of Insight 这两个成就涉及到了本作的一闪系统，其实不必刻意去刷300次一闪，正常游戏下即可达成，比较好的办法是在打盾牌兵的时候连按Y键，当敌人出现崩防时候再次按Y键就有几率出现一闪效果，而且可以连续输入，所以流程中多注意可怜的盾牌兵就可以轻松达成300以上的一闪。

Hair's Breadth和Untouchable 这两个成就虽然不是难点，但是还是要特别注明一下，这里要求的闪避必须是在敌人攻击的时候，如果你是在一片空旷之地自己闪来闪去，那么不好意思，这成就是不会给你的哦~



成就列表

本作成就取得总体来说没有太大难度，唯一需要注意的就是联网部分，如果单纯为了成就，1000点应该不费什么力气就可以拿到，但是还是希望玩家们可以抛开成就好好体会游戏。

成就图标	成就名称	成就点数	成就取得方法
	Celestial Wolf	20G	使用Galen通关
	Guardian of the Elders	20G	使用Sephia通关
	Surveillant	20G	使用Zazi通关
	Alcor	20G	使用Levv通关
	King of Thieves	20G	使用Maggni通关
	Hero	100G	使用所有人物通关
	Berserker	20G	HIGH难度下通关
	Squire	10G	7个关卡获得A评价即可
	Knight	20G	16个关卡获得A评价即可
	Lord	20G	27个关卡获得A评价即可
	Master Performer	10G	装备满所有的active slots
	Mind Over Matter	10G	装备满所有的passive slots
	Fully Armed	10G	在所有的饰品槽中装备饰品
	Light Collector	10G	收集20%的饰品
	Moderate Collector	20G	收集50%的饰品
	Avid Collector	20G	收集80%的饰品
	Level Up!	10G	升级角色
	Blacksmith Apprentice	10G	升级武器
	Master Blacksmith	10G	升级武器至满级
	Designer Apprentice	10G	升级饰品
	Master Designer	10G	升级饰品至满级

成就图标	成就名称	成就点数	成就取得方法
	Ground Fighter	20G	在地面上实现1000连击
	Ground Master	30G	在地面上实现3000连击
	Air Fighter	20G	在空中实现1000连击
	Air Master	30G	在空中实现3000连击
	Wail of Wrath	20G	在orb spark level最高情况下干掉一个敌人
	Dance of Delusion	20G	在orb attack level最高情况下干掉一个敌人
	Respect for Individuality	10G	使用角色特有专属动作
	Learning Skills	10G	使用一次skill attack
	Chain of Skills	20G	使用100次skill attack
	Transcended Technique	30G	使用500次skill attack
	Observant Eye	20G	使用100次flash attacks 也就是一闪
	Master of Insight	30G	使用300次flash attacks
	Iron Clad	20G	成功格挡敌人100次攻击
	Impregnable	30G	成功格挡敌人300次攻击
	Hair's Breadth	20G	回避敌人攻击100次
	Untouchable	30G	回避敌人攻击300次
	Payday	5G	击破一个宝箱
	Time Out	5G	得到一个回复道具
	Enter the Maze	20G	在线联网完成一关
	Eternal Maze	20G	在线联网通关
	Full-Fledged Adventurer	30G	使用过leaderboard



不要绝望
回忆中美好的生活
马上就会到来

隐藏成就

成就图标	成就名称	成就点数	成就取得方法
	Chameleon Apprentice	10G	获得任意角色服装
	Master Chameleon	20G	获得所有角色的所有服装
	Guardian	20G	获得Galen的LV5武器
	Light Dancer	20G	获得Sephia的LV5武器
	Shadow Dancer	20G	获得Zazi的LV5武器
	Servant of Destruction	20G	获得Levv的LV5武器
	Fist of Judgment	20G	获得Maggni的LV5武器
	Five Weapons of Lore	30G	获得所有角色的LV5武器





于6月24日发售的休闲类游戏，《我的暑假2猜谜姐妹和沉没船的秘密》。本作以1975年的月夜野小镇为背景，再现了昭和时代日本乡间的暑假情趣。三十天的暑假时间内，与小镇上的人们进行交谈，捕虫、钓鱼、收集汽水瓶盖，借此度过一个丰富的暑假。本作作为PS2版的复刻加入了新的人物与事件、更多的昆虫收集与便利的日记存档系统。本期则为您带来有关各项收集的攻略。

昆虫图鉴

在捕虫时，靠近虫子进入捕捉范围后，新种的虫子头上会出现NEW的字样。
表中的☆号为稀少种的标记，而大小栏中的K表示王冠尺寸。
昆虫采集共201种。



No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
001	カラスアゲハ		109~K110	8/15	白天	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
002	オナガアゲハ		104	8/9	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
003	ジャコウアゲハ		100~K119	8/9	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
004	アゲハチョウ		68~K90	8/2	早晨	茜屋前面 洋家组装火箭的区域	捕虫网
005	キアゲハ		87~K90	8/15	早晨	去往**フクロウ**山过桥后的区域	捕虫网
006	ホソオチョウ	☆	29~K32	8/15	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
007	ナガサキアゲハ		113~K140	8/2	傍晚	茜屋与茜屋之间的道路的下方	捕虫网
008	オナシアゲハ		43~K50	8/2	早晨	靖子房间前	捕虫网
009	ミヤマカラスアゲハ		98~K127	8/23	早晨	**トッテン**山	捕虫网
010	モンキアゲハ		129	8/17	早晨	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
011	アオスジアゲハ		54~K60	8/3	早晨	公园 有红色回转游戏道具的区域	捕虫网
012	ミカドアゲハ	☆	60~K80	8/4	早晨	里山山顶	捕虫网
013	ウスバキチョウ	☆	53	8/23	白天	**トッテン**山	捕虫网
014	ウスバシロチョウ		56~K70	8/2	早晨 傍晚	牵牛花前面 洋家玄关前组装火箭的区域	捕虫网
015	ツマベニチョウ		90~K110	8/2	早晨	茜屋 地藏方面的海边	捕虫网
016	スジボソヤマキチョウ		65~70	8/12	白天	奥泽 门前	捕虫网
017	エゾシロチョウ		41~K45	8/3	早晨	公园 有单杠的区域	捕虫网
018	モンシロチョウ		46~K50	8/2	早晨	北门前（汽车前）	捕虫网
019	スジグロシロチョウ		53~K60	8/9	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
020	モンキチョウ		43~K50	8/2	早晨	茜屋周边	捕虫网
021	ミヤマモンキチョウ	☆	46	8/23	早晨	**トッテン**山	捕虫网
022	クモマツマキチョウ	☆	42	8/18	早晨	**フクロウ**山 山顶	捕虫网
023	クロコノマチョウ		70~84	8/2	白天	里山	捕虫网
024	クロヒカゲ		48~60	8/2	白天	诊疗所背后 三岔路	捕虫网
025	クモマベニヒカゲ		24~K28	8/17	白天	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
026	ヒメジャノメ		45~K50	8/2	早晨	靖子家前	捕虫网
027	コノハチョウ		70~K100	8/2~8/6	白天	秘密的沙滩	捕虫网
028	オオムラサキ		110~K120	8/2	傍晚	水田	捕虫网
029	アカボシゴマダラ		47~K50	8/2	白天	船着场防波堤 秘密的沙滩	捕虫网
030	コムラサキ		60~K70	8/2~8/18	白天	地藏前	捕虫网

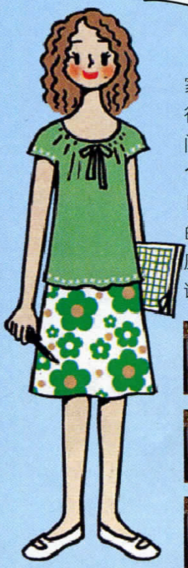
No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
031	スミナガシ		53	8/12	白天	奥泽 蜂巢前	捕虫网
032	メスアカムラサキ		K45	8/1	晚上	茜屋作业所前等等	捕虫网
033	シータテハ		57~K60	8/9	白天	奥泽 用看板做桥的区域	捕虫网
034	クジャクチョウ		55	8/15	白天	**フクロウ**山有蜂巢的区域（从山顶跳下来到的地方）	捕虫网
035	ルリタテハ		60~K65	8/11	傍晚	公园 台阶下	捕虫网
036	キベリタテハ		50~K55	8/2	白天	里山 洞窟前 山顶	捕虫网
037	ヒメアカタテハ		51~K60	8/1	晚上	茜屋牵牛花前	捕虫网
038	キタテハ		47~51	8/20~8/25	傍晚	洋家走廊前	捕虫网
039	アカタテハ		58~60	8/19~8/26	傍晚	公园 有红色回转游戏道具的区域	捕虫网
040	ジャノメチョウ		55	8/21	早晨	烧炭小屋 有甲虫树的区域	捕虫网
041	サトキマダラヒカゲ		67	8/9	白天	洋家玄关前	捕虫网
042	イシガケチョウ		49	8/13	白天	奥泽 长吊桥向左移动的地图火箭坠落的区域	捕虫网
043	オオイチモンジ		106~K120	8/9~8/18	白天	奥泽 火箭坠落的区域	捕虫网
044	ミドリヒョウモン		64~K70	8/9~8/21	白天	奥泽 **クヌギ**树旁的树林 火箭坠落的区域	捕虫网
045	テングチョウ		45	8/15	白天	**フクロウ**山有蜂巢的区域	捕虫网
046	オオゴマダラ		133~K140	8/6	傍晚	秘密的沙滩洞窟前	捕虫网
047	アサギマダラ		93~K110	8/12	白天	奥泽 门前	捕虫
048	ウラギンシジミ		39~K45	8/2	白天	秘密基地前	捕虫网
049	キマダラルリツバメ		13~K18	8/4	傍晚	洋家与**フクロウ**山的岔路 洋家门外	捕虫网
050	スモモシジミ		14~K17	8/2	白天	诊疗所背后	捕虫网





No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
051	ウラクロシジミ		18~K19	8/10~8/19	白天	奥泽 **トッテン**山门前 有蜂巢的区域	捕虫网
052	オオミドリシジミ		19~K23	8/2~8/19	白天	高架桥侧电线杆 奥泽有**クヌギ**树的区域	捕虫网
053	メスアカミドリシジミ		21~K24	8/2	白天	里山	捕虫网
054	キリシマミドリシジミ		24	8/9	白天	奥泽 电线杆桥对面	捕虫网
055	アイノミドリシジミ		36	8/16	早晨	公园 有红色回转游戏道具的区域	捕虫网
056	ベニシジミ		30~K34	8/2	傍晚	船着场	捕虫网
057	ルミスシジミ	☆	26	8/23	傍晚	奥泽 火箭坠落的区域	捕虫网
058	ヒメシジミ		13~K17	8/2	傍晚	洋家玄关前	捕虫网
059	ジョウザンシジミ		10~K16	8/10	白天	奥泽 用看板做桥的区域	捕虫网
060	ゴイシシジミ		24~K25	8/2	白天	诊疗所背后甲虫树附近 狼之墓	捕虫网
061	アオバセセリ		61	8/10	白天	奥泽 门前	捕虫网
062	ダイミョウセセリ		30	8/16	白天	公园 光进行占卜的区域	捕虫网
063	ベニトゲアシガ		14	8/6	白天	洋家走廊前	捕虫网
064	ホタルガ		42~50	8/2~8/4	白天	诊疗所前 诊疗所背后	捕虫网
065	サツマニシキ	☆	73	8/13	傍晚	狼之墓	捕虫网
066	ブドウスカシバ		29~34	8/18	早晨	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
067	ワタヘリクロノメイガ		23	8/14			捕虫网
068	モンキシロノメイガ		21~K24	8/2	傍晚	水田前 墓地前三岔路	捕虫网
069	イボタガ		K114	8/9	晚上	海之家背后的小路 有淋浴的地方	捕虫网
070	シンジュサン		111~112	8/22~8/24	晚上	公园 有红色回转游戏道具的区域 有轮胎的区域	捕虫网
071	オオミズアオ		☆				
072	オオスカシバ		58	8/2	白天	里山山顶	捕虫网
073	ベニスズメ		63	8/17	傍晚	**フクロウ**山山顶	捕虫网
074	メンガタスズメ		74~K110	8/1	晚上	茜屋周边 公园入口前	捕虫网
075	ウンモンスズメ		65~75	8/5	晚上	公园 土管区域	
076	セスジスズメ		53	8/1	晚上	茜屋玄关前	捕虫网
077	アゲハモドキ		53~K60	8/3	傍晚	洋家去往海边的小路	捕虫网
078	ギンモンカギバ		28~30	8/4~8/15	傍晚	里山 进入洞窟之前 茜屋背后**クヌギ**树的区域	捕虫网
079	ホシシャク		38	8/11	白天	茜屋周边	捕虫网
080	マルモンシロナミシャク		31	8/10	白天	奥泽 森林处	捕虫网

小说家月堇姐 跨越时空的障碍



本作新加入的角色小说家月夜野堇，除了记录主角行动的小说。当PSP主机时间分别设定为1月1日、2月14日、12月24日、12月25日的时候游戏中将出现特别的事件与对话，并且能获得压岁钱、情人节巧克力和圣诞礼物。



No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
081	ナミガタシロナミシャク		33	8/6	晚上	船着场 通往公园的台阶前	捕虫网
082	ウコンエダシャク		26	8/15	白天	奥泽 有蜂巢的区域	捕虫网
083	ムラサキシャチホコ		50	8/10	白天	奥泽 火箭坠落的区域	捕虫网
084	ヒトリガ		53~K60	8/5	晚上	海岸左侧	捕虫网
085	アメリカシロヒトリ		27~K32	8/2	晚上	靖子房间前	捕虫网
086	ゴマダラベニコケガ		30	8/29	晚上	茜屋向浴场的联络通路下方	捕虫网
087	ヨツボシホソバ		47~K48	8/5	晚上	海岸左侧 靖子房间前	捕虫网
088	カノコガ		30	8/12	白天	奥泽 门前	捕虫网
089	アケビコノハ		94	8/5	晚上	公园 有单杠的区域	捕虫网
090	ベニシタバ		66~K78	8/2	晚上	靖子房间前	捕虫网
091	ハグルマトモエ		65	8/2	晚上	靖子家前	捕虫网
092	ベニトガリアツバ		28~K31	8/3	晚上	防波堤末端	捕虫网
093	ギンボシリンガ		24~K27	8/1	晚上	茜屋周边	捕虫网
094	ミヤマクワガタ		62~K72	8/9	早晨~傍晚	奥泽 甲虫树	调查树
095	オオクワガタ		41~K75 K80	8/11	早晨~傍晚	奥泽 甲虫树 **トッテン**山 甲虫树 K80是小武的**グレートオオキング**	调查树
096	ヒラタクワガタ		67~K72	8/10	早晨~傍晚	奥泽 甲虫树 K虫相扑中获得	调查树
097	コクワガタ		28~K53	8/2	早晨~傍晚	茜屋背后 甲虫树	调查树
098	ノコギリクワガタ		41~K74	8/1	早晨~晚上	茜屋甲虫树 Kは诊疗所裏のクヌギの木茜屋甲虫树では晚上にも采取できる	调查树
099	アカアシクワガタ		39~K58	8/7	早晨~傍晚	茜屋背后 甲虫树	调查树
100	オニクワガタ		20~K26	8/2	早晨~傍晚	茜屋背后 诊疗所背后 甲虫树	调查树

游戏中的捷径

游戏中存在着各种各样的地图之间的捷径。茜屋与浴场的联络通路下面的地图左侧的梯子可以直接进入浴场。从废屋向公园的途中的地图可以从靠海的一侧直接跳到沙滩上。公园轮胎的里侧，从尖端跳下可以直接跳到放在沙滩上的船上。从公园轮胎的旁边跳下，可以直接跳到废屋旁边的地图。





火箭推进器

找到火箭推进器后可以交给洋
若当时无法给他可以过后再与其对话即可

推进器	入手日期	入手地点
火箭推进器A	8/1~	海里 秘密的沙滩中的沉没船（小）所在区域的海底
火箭推进器B	8/9~	奥泽 森林里
火箭推进器C	8/15~	砍断树架桥后来到**フクロウ**山可以捕捉龙虾的地方 将中间的板子翻过来

No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
101	カブトムシ		49~K54	8/15	早晨~傍晚	烧炭小屋 甲虫树	调查树
102	オオクワガタ♀		39~41	8/11	早晨~傍晚	奥泽 甲虫树	捕虫网
103	カブトムシ♀		27	8/15	早晨~傍晚	烧炭小屋 甲虫树	调查树
104	キンオニクワガタ		25~K40	8/5	早晨~晚上	茜屋 甲虫树	调查树
105	ネブトクワガタ		26	8/13	早晨~傍晚	秘密基地	虫交换
106	フジミヤマクワガタ		K72	8/18	早晨~傍晚	秘密基地	虫交换
107	オオトラフコガネ		13	8/23	白天	**トッテン**山 山路 **トッテン**山 山顶 光家的后院	捕虫网
108	マメコガネ		9	8/18	早晨	茜屋 种植牵牛花的区域	捕虫网
109	ヒゲコガネ		32~39	8/3~8/20	傍晚 晚上	光家的后院	捕虫网
110	オオコフキコガネ		30	8/3	晚上	防波堤前端街灯下面	捕虫网
111	ダイコクコガネ	☆	28	8/15	白天	高架桥侧电线杆附近的木材堆旁边进入 狼之墓	捕虫网
112	カメノコテントウ		11~K13	8/21	早晨	洋家走廊前	捕虫网
113	ニジュウヤホシテントウ		6~K7	8/2	早晨	公园 秋千旁边的台阶下	捕虫网
114	シロトホシテントウ		K7	8/15	白天	公园 有轮胎的区域	捕虫网
115	ウスキホシテントウ		4~K6	8/2	早晨	公园 光进行占卜的地方	捕虫网
116	キイロテントウ		K6	8/23	傍晚		捕虫网
117	ダンダラテントウ		K7	8/24			捕虫网
118	ナナホシテントウ		K10	8/3	早晨	公园 有单杠的区域	捕虫网
119	フタホシテントウ		18~K21	8/3	白天	公园 有沙坑的区域	捕虫网
120	ハラグロオオテントウ		12	8/24	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
121	ヨツボシテントウ		5~K6	8/8	早晨	公园 滑梯附近	捕虫网
122	アカホシテントウ		7~K8	8/3	早晨	公园 土管的区域	捕虫网
123	ヨツボシゴミムシ		12	8/15	傍晚	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
124	シラホシナガタマムシ		K14	8/28	晚上	光家的田地	捕虫网
125	ウバタマムシ		25~K40	8/3	傍晚	光家的田地	捕虫网

No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
126	ヤマイモハムシ		K7	8/2	白天	秘密的沙滩	捕虫网
127	ジンガサハムシ		8~K10	8/3	傍晚	洋家 有轻型卡车的区域	捕虫网
128	フタホシオオノミハムシ		8	8/21	白天	浴场背后有甲虫树的区域	捕虫网
129	マルガタゴミムシ		8~K10	8/7	傍晚	诊疗所背后**クヌギ**树和蜂巢的区域	捕虫网
130	オオキベリアオゴミムシ		20~K22	8/2~8/16	傍晚	洋家到海边的小路 洋家到海边的台阶	捕虫网
131	アオゴミムシ		14~K15	8/4	晚上	诊疗所前	捕虫网
132	ヨツボシゴミムシ		12	8/15	傍晚	**フクロウ**山地上铺有木板的区域	捕虫网
133	オオヒョウタンゴミムシ	☆	34	8/28	傍晚	奥泽 火箭残骸所在的森林	捕虫网
134	アオヘリホソゴミムシ		K11	8/29	晚上	公园 右侧有滑梯的区域	
135	ミイデラゴミムシ		12~15	8/3	傍晚	光家的田地 **トッテン**山 山顶	捕虫网
136	アシナガオニゾウムシ						
137	オオゾウムシ		15	8/16	早晨	公园 滑梯台阶下的区域	捕虫网
138	トホシオサゾウムシ		6	8/9	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
139	シロヒゲナガゾウムシ		11	8/14	白天	奥泽 **クヌギ**树深处的森林	捕虫网
140	ヘイケボタル		8~10	8/1	晚上	诊疗所前	捕虫网
141	オオカマキリ		66~78	8/23	白天	**トッテン**山**クヌギ**树附近 往山顶的小路	捕虫网
142	コカマキリ		59	8/15	白天	**フクロウ**山 山顶	捕虫网
143	クロイトトンボ		16	8/17	白天	**フクロウ**山 烧炭小屋附近的地图	虫 网
144	キイトトンボ		41	8/2	早晨	诊疗所前	捕虫网
145	モノサシトンボ		36	8/11	早晨	浴场旁边	捕虫网
146	カワトンボ		33~K43	8/1~8/2	白天 晚上	高速高架桥下的河边 诊疗所入口前	捕虫网
147	オニヤンマ		53~K65	8/2~8/4	早晨	废墟前 秘密基地前 奥泽 看板桥的区域	捕虫网
148	シオカラトンボ		40~K43	8/2~8/6	白天	沙滩 渔船上 作业所	捕虫网
149	チョウトンボ		31	8/2	白天	里山 洞窟前	捕虫网
150	コシアキトンボ		37~K40	8/15	早晨	水田	捕虫网
151	ベッコウトンボ	☆	K34	8/9	傍晚	奥泽 吊桥前	捕虫网
152	アキアカネ		33	8/15	白天	公园 秋千所在区域	捕虫网
153	トノサマバッタ		38~K40	8/3	白天	公园 沙坑所在区域 里山洞窟前 水田前	捕虫网
154	クツワムシ		55~K55	8/26	白天	洋家走廊前	捕虫网
155	クサキリ		43~K50	8/15	白天	光家的田地	捕虫网
156	ハヤシノウマオイ		26	8/12	白天	奥泽 **クヌギ**树深处的森林	捕虫网
157	キリギリス		37~K45	8/3~8/19	早晨	公园 土管所在区域 单杠所在区域 奥泽 水车所在区域	捕虫网
158	エンマコオロギ		29	8/15~8/18	早晨	墓地 烧炭小屋	捕虫网
159	クサヒバリ		6~7	8/15~8/19	傍晚	公园 有红色回转游戏道具的区域	捕虫网
160	スズムシ		15~K18	8/11	傍晚	公园有红色回转游戏道具的区域	捕虫网







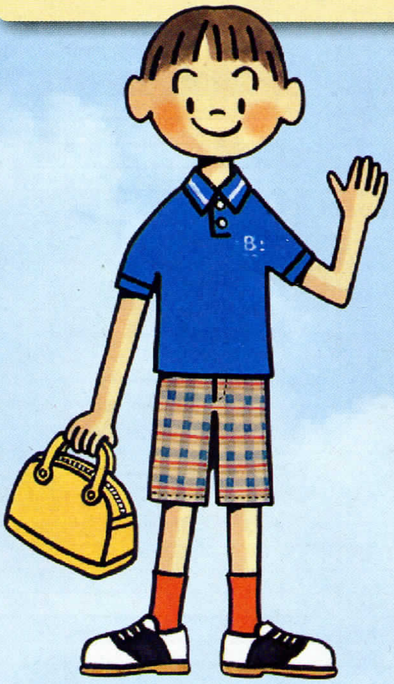
谜之沉没船

在甲板上得知君野丢失了船窗的钥匙之后，将从沉没船右侧进入后，在上层船头部分捡到的钥匙交给他便可以将船中的空气放出。这样便可以进入船内更深的部分，其中有数个道具可以拾取。

钓鱼与昆虫相扑

钓到超过50厘米以上鱼的话阿姨会为我们将它做成当天的晚饭。剧情进行的沉没船事件之后，部分鱼变得更容易钓到更大的尺寸。一次钓到复数50厘米以上鱼的话会将其中一条做成晚餐。

前往秘密基地后，小武和西格鲁会交给主角进行昆虫相扑的方法。昆虫列表中的94至106、141和142号昆虫可以参加。



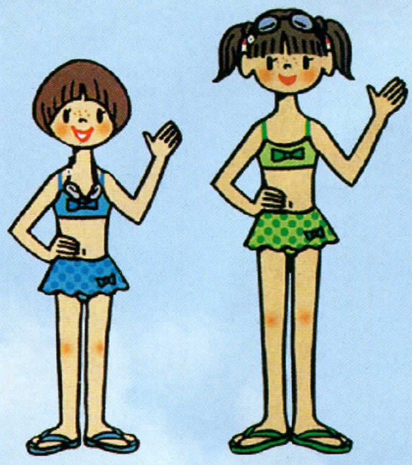
No.	昆虫名	稀有度	大小(mm)	捕获时期	捕获时间	捕获地点	入手方法
161	マツムシ		24	8/2	傍晚	水田	捕虫网
162	ショウリョウバッタ		47~K50	8/2	早晨	茜屋玄关前	捕虫网
163	ヒシバッタ		9~K11	8/1	晚上	茜屋牵牛花前	捕虫网
164	オンブバッタ		26	8/2	白天	墓地	捕虫网
165	カワラバッタ		27~K30	8/2	白天	秘密的沙滩 洞窟出口前	捕虫网
166	コバネイナゴ		32	8/15	早晨	洋家走廊前	捕虫网
167	ケラ		40	8/27	早晨	**トッテン**山入口	捕虫网
168	エダナナフシ		79	8/10	白天	奥泽 火箭坠落区域	捕虫网
169	トビナナフシ		48	8/19	早晨	**フクロウ**山 蜂巢所在区域	捕虫网
170	アカスジキンカメムシ		19	8/3	早晨~傍晚	小健身后的草丛	捕虫网
171	オオキンカメムシ		25	8/23	傍晚	光家的田地	捕虫网
172	ニシキキンカメムシ	☆	17	8/22	早晨	**フクロウ**山 山顶	捕虫网
173	アオクサカメムシ		12~14	8/22~8/25	晚上	公园 土管所在区域	捕虫网
174	ニイニイゼミ		22~K26	8/2~8/9	白天~晚上	公园入口前 奥泽 电线杆桥过后处	捕虫网
175	アブラゼミ		36~40	8/2~8/6	白天~晚上	高速道路里侧电线杆附近 公园入口前	捕虫网
176	エゾゼミ		43	8/7	傍晚	墓地	捕虫网
177	ヒグラシ		35~K39	8/2	白天	茜屋背后 **クヌギ**树	捕虫网
178	ミンミンゼミ		37~K39	8/9	白天	奥泽 芥末田 蜂巢所在区域	捕虫网
179	ツクツクボウシ		28	8/12	白天	奥泽 从电线杆桥对面的区域上方的树之间进入里面的花田	捕虫网
180	クマゼミ		46~64	8/3	白天	高速道路里侧 电线杆附件	捕虫网
181	セミの空け売		36~K40	8/9	白天	奥泽 **クヌギ**树所在区域	捕虫网
182	ツマグロオオヨコバイ		10~K16	8/6	傍晚	秘密基地前	捕虫网
183	ヘビトンボ		36	8/21	傍晚	茜屋 作业所	捕虫网
184	ウスバカゲロウ		78	8/28		病院后门河边靠建筑物侧	捕虫网
185	アリジゴク		7~11	8/4	傍晚	公园 沙坑	捕虫网
186	カマキリモドキ	☆	18	8/21	早晨	烧炭小屋到水车前的栈桥桥头附近	捕虫网
187	ムネアカオオアリ		11	8/15	白天	**フクロウ**山 蜂巢所在区域	捕虫网
188	クロヤマアリ		6~K8	8/12	白天	奥泽 火箭坠落的区域	捕虫网
189	クロオオアリ		8~K14	8/2	早晨	公园 光进行占卜的地方 滑梯的台阶侧	捕虫网
190	ハネアリ		6~K8	8/8	傍晚	高速道路里侧 电线杆附近	捕虫网
191	セイヨウミツバチ		K14	8/2	早晨	靖子房间前	捕虫网
192	ニホンミツバチ		14	8/13	白天	靖子房间前	捕虫网
193	ハナアブ		14	8/28	白天	靖子房间前	捕虫网
194	マンダラガガンボ						
195	ハサミムシ						
196	ダンゴムシ		K21	8/9	早晨	奥泽 门前（芥末田中）	捕虫网
197	フナムシ		43~K50	8/5	傍晚	防波堤末端附近	捕虫网
198	オニグモ		40	8/26	傍晚	**トッテン**山往山顶的山道	捕虫网
199	ジョロウグモ		50~78	8/22~8/28	白天	奥泽 花田	捕虫网
200	アシダカグモ		76	8/20		大神爷爷的小屋前（能够看见房间里面的地方）	捕虫网
201	ユウレイグモ		34~54	8/2	傍晚	墓地 右上深处	捕虫网

喷气苏打王冠瓶盖

人气饮料喷气苏打的瓶盖（王冠）收集得越多在水下的呼吸槽也就越长。在废屋门外贴着的海报上可以看出哪个区域还差几个王冠没有收集齐。沉没船（大）是君野在调查的那艘沉没船。（8月9日猜谜姐妹作业中的王冠在8月9日的事件发生前无法拾取。
全部王冠瓶盖共50种。

No.	王冠名	入手地点
001	アルケロン	茜屋玄关处的空调机
002	アロサウルス	海中 秘密的沙滩区域沉没船（小）里面（可以看见防波堤的地方）
003	アンキロザウルス	海中 防波堤末端下水后的深处
004	アンモナイト	海中 茜屋沙滩附近小船沉没的地方
005	イグアナドン	海中 从洋家海边下海后附近鳝鱼的巢里
006	イクチオザウルス	奥泽水中 飞石附近较深的地方
007	エラスモザウルス	海中 从秘密的沙滩向海面方向游一点后较深处 购入饮料喷气苏打
008	オビラプトル	茜屋购入第三瓶喷气苏打
009	ケントロザウルス	海中 洋家海边台阶附近
010	始祖鸟	靖子房间台阶旁进入的台阶下侧
011	シャントンゴザウルス	奥泽水中 水车下方
012	ステゴザウルス	茜屋购入喷气苏打第一瓶
013	スピノザウルス	海中 从秘密的沙滩到防波堤之间瀑布的下面（不进入浅洞窟）
014	チラノサウルス	海中 洋家向茜屋反方向绕过去转换区域 穿过岸边的洞窟前面的盆地
015	ディノニクス	奥泽水中 过桥之后流木中间的地方
016	ディプトロドクス	奥泽水中 桥下较深的地方
017	トリケラトプス	奥泽水中 瀑布正下方石头突出的地方
018	ノドザウルス	海中 船着场
019	ヒプシロフォドン	洞窟 箱子里
020	プテラノドン	茜屋浴场旁边的存物柜
021	ブラキオザウルス	海中 秘密的沙滩区域 防波堤末端附近
022	プロトケラトプス	茜屋购入喷气苏打第二瓶
023	ミンミ	海中 茜屋区域（前往洋家途中）
024	ムカシトンボ	茜屋3号室储物柜旁边
025	メガロザウルス	海中 茜屋与沙滩之间的小河进去后的深处
026	アカントステガ	公园 沙坑中央附近（8月9日猜谜姐妹的作业）
027	アノマロカリス	公园 土管附近的飞石中最大的一个底部（8月9日猜谜姐妹的作业）
028	ヴェロキラプトル	海中 从外海的3根柱子向防护网的方向游岩石中间存在的短隧道中
029	エダフォザウルス	海中 外海的防护网分割处岩石的影子处
030	オルトニケイス	海中 外海的防护网右侧的贝壳谜题（第一阶段）
031	カスモザウルス	海中 沉没船（大）的船内（放出空气后）
032	ガリミムス	公园 秋千的左侧深处（8月9日猜谜姐妹的作业）
033	コエロフィシス	海中 从外海的3根柱子向港内游的地方（细的部分）
034	コリトザウルス	海中 外海的防护网分割处的贝壳谜题
035	三叶虫	海中 沉没船（大）附近的纵穴
036	シーラカンス	海中 外海的防护网分割处的贝壳谜题（第二阶段）
037	ディノドンザウルス	公园 光进行占卜的区域 左侧草地的右下（8月9日猜谜姐妹的作业）
038	ディロフォザウルス	海中 沉没船（大）的甲板中央稍微靠后的部分
039	トラコドン	海中 外海的防护网左侧的贝壳谜题（第一阶段）
040	ニッポニテス	海中 外海的防护网左侧的角落
041	バガケラトプス	海中 从秘密的沙滩向海湾绕到左侧 出到外海沿岸的地方
042	パキケファロザウルス	公园 消防栓下部（8月9日猜谜姐妹的作业）
043	パラサウロロフス	公园 滑梯下（8月9日猜谜姐妹的作业）
044	プシッタコザウルス	海中 外海的防护网右侧角落靠中央部分的海底
045	フタバスズキリュウ	海中 沉没船（大）放出空气后从船底进入洞窟的深处
046	ホマロケファレ	海中 沉没船（大）附近的海底
047	ポラカントゥス	海中 君野调查沉没船（大）の船尾船底外と海底の狭间
048	マイアサウラ	海中 沉没船（大）のそばの贝パズル（1段节目）
049	マメンチザウルス	公园 低い铁棒下（8月9日猜谜姐妹的作业）
050	モサザウルス	海中 穴が垂直に2つ开いていて奥で繁がっているところ





ナゾナゾ姐妹

本作新增加的要素，完成猜谜姐妹出的作业（任务）各问题完成姐妹各自的条件即可获得千代子的珠子或是里佳子的弹玉，两人的条件全部满足的话即可同时得到两人的奖励。根据七个问题得到姐妹二人奖励多少会得到不同的剧情结果。

第一问　在公园找到姐妹分别藏的宝物　8/3~4(傍晚)

地点随机。珠子与弹玉两方都能取得。
千代子：
饮水处所在区域中央深处的树根部 土管里侧大轮胎背后 回转游戏道具前面的石台等处。
里佳子：
公园跷跷板支点下面 秋千等处
报酬两方皆可取得。

第二问　抓蝴蝶　8/6~8/7（傍晚）

千代子：
白色蝴蝶（**モンシロ**）
里佳子；
黄色蝴蝶（**アゲハ**）
若给两人抓到的蝴蝶数量相同则算平局，两方报酬都无法获得。

第三问　找到藏在公园里恐龙王冠　8/9~8/10（傍晚）

43.**パラサウロロフス**：滑梯下
42.**パキケファロザウルス**：消防栓下
27.**アノマロカリス**：土管附近飞石中最大的一个脚下
49.**マメンチザウルス**：矮单杠下
26.**アカントステガ**：沙坑中央附近
32.**ガリミムス**：秋千向里左侧深处
37.**ディノドンザウルス**：光所占卜的区域 左侧草原的右下
千代子喜欢的是**パラサウロロフス**，里佳子喜欢的是**アノマロカリス**，两个都找到的话可以取得双方的报酬。

第四问　钓鱼　8/12~13（傍晚）

千代子：**ホウボウ**→沉没船桅杆上 投饵
里佳子：**ハリセンボン**→茜屋前（长椅所在的地方）投饵 **イソメ**
两种都钓得的话可以获得双方的报酬。

第五问　瓢虫的星星数量　8/15~8/16（傍晚）

根据抓到的瓢虫身上的星星数量合计更接近姐妹哪一方，得到相应的报酬　　千代子50　　里佳子150
アカホシ...2星 **フタホシ**...2星 **ヨツボシ**...4星 **ナナホシ**...7星
シロトホシ...10星 **ウスキホシ**...12星 **ニジュウヤホシ**...28星
可以通过将星星的数量调整到正好100使二人打成平手，但这时无法得到报酬。

第六问　捉迷藏对决　8/18~8/19（傍晚）

二人所藏的地方一目了然，需要注意的是找到其中一方便会游戏结束。

第七问　借东西赛跑　8/21~8/22(傍晚）

オオカミの本（狼之书）→光的房间
泡**の**出**る**水色**のもの**（能出泡沫的水色物品）→赛门房间洗面桶中的肥皂
空か**の**足迹（某人的足迹）→茜屋入口鞋子中的鞋垫
クシャミの出**る**粉（令人打喷嚏的粉末）→靖子家的厨房
空**を**描**けるもの**（用来绘画天空的东西）→诊疗所 诊察室桌子里的蓝色圆珠笔
找到两人所要的东西后即可获得双方的报酬

小说

小说章节的顺序会根据我们游戏中行动的顺序改变，从右到左顺次加入。

章	题目	阅览日期	阅览条件
序章	冒险の始まり！	8/1	初期から
第一章	名前を书いて大混乱！	8/1	初期から
第二章	昆虫采集で勘远い！		
第三章	相扑大会で大胜利		在虫相扑中打败秘密兵器
第四章	七つの宿题を解いたよ		完成全部猜谜姐妹的作业
第五章	フタを集めて大失败		集齐全部喷气苏打的王冠
第六章	海の底から大发现！		另沉没船的桅杆浮起来
第七章	大きな鱼を钓り上げた		钓起50厘米以上的鱼做晚饭
第八章	拾った鱼を渡したよ	8/16	把静江放下的钥匙交给靖子
第九章	狼にであって大仰天！		发现狼的尸骨
第一〇章	ぬいぐるみで勘远い！	8/13	每天和月堇姐姐说话 被她抱
第一一章	桥を作った大作战！	8/16	用斧子砍倒水田的树做成同往フクロウ山的桥
第一二章	名前をつけて考えた		为小河起名字
第一三章	朝颜からのプレゼント	8/9	牵牛花开花
第一四章	ラクガキをして考えた	8/1	在茜屋大厅的黑板上用粉笔涂鸦
第一五章	水车をまわせ大计画	8/16	转动烧炭小屋的水车
第一六章	ハチに刺されて考えた		被蜜蜂刺到
第一七章	なかよしはわすれない	8/13	在茜屋2层谈话角照相
第一八章	一番大事なお友远		
第一九章	气になる女の子	8/7	诊疗所的病房与少女邂逅
第二十章	おじさん探して大冒险	8/28	自动
终章	冒险は表く！		



□文／暗凌

拯救世界的英雄马尔斯的大名无人不知无人不晓，但是很少有人听说过另一位默默无闻的人物，他是与马尔斯并肩战斗过的同伴，他是马尔斯推心置腹的好朋友，他是将马尔斯带向胜利之巅的那个身影，他是不曾留名青史的影之英雄，他是英雄战争中的另一位主角，其名世人无人知晓。

难度选择：

ノ-マル	推荐初次接触火纹作品的玩家，以及从未玩过系列作品困难模式的玩家选择普通模式，在该模式中能够一边熟悉游戏基本操作一边顺利玩下去，就算你准备玩最高难度，也建议你先在这里练练手。
ハ-ド	推荐追求一定难度的玩家选择困难模式，在该模式中敌方增援将在出现的当回合立即开始行动，难度一星。
マニアック	推荐追求高难度的玩家选择狂热模式，该模式中的敌方单位比困难模式更强，难度两星。
ルナティック	推荐玩过系列作品最高难度仍然感觉太简单的玩家选择疯子模式，该模式中的敌方单位比狂热模式更强，难度三星。

新增模式选择：

カジュアル	在休闲模式中战败的角色会在下一章复活，容易疏忽大意减员的话，推荐选择休闲模式，可以轻松地玩。
クラシック	经典模式为系列作品中一直沿用的设定，战败的角色永久消失，喜欢有一定紧张感的话推荐选择经典模式。





三星还不是最高难度，三星通关后将开启更为变态的四星难度，玩三星序章就会被虐得死去活来了，四星将是怎样的梦魇啊。不过通过Wi-Fi访问在线商店可以买到一些很有用的东西，对攻关会有帮助，官方公布以下物品每天随机抽取8种进行在线贩卖。

剑：	はがねの剑、ぎんの剑、キルソ-ド、サンダ-ソ-ド、ドラゴンソ-ド、ア-マ-キラ-、ソ-ドキラ-、マスタ-ソ-ド、倭刀、勇者の剑、レディソ-ド
斧：	ながねの斧、ぎんの斧、手斧、キラ-アクス、ハンマ-、ポ-ルアクス、勇者の斧
枪：	はがねの枪、ぎんの枪、手枪、キラ-ランス、ナイトキラ-、ドラゴンランス、勇者の枪
弓：	はがねの弓、ぎんの弓、キラ-ボウ、ロングボウ、勇者の弓
魔法：	サンダ-、ブリザ-、シェイバ-、エルファイア-、リザイア、ボルガノン、トロン
杖：	リライブ、リカバ-、リブロ-、リザ-ブ、レスキュ-、マジックシ-ルド、アンロック、アゲイン
道具：	万能カギ、きずぐすり、圣水、マスタ-プルフ、天空のムチ

序章1 相遇

敌方初始配置：无

战斗要点：本关是基础的操作练习关卡，按照系统提示进行移动和攻击即可。移动到指定地点后出现枪兵x1，击败后枪兵圣骑士团长杰刚出现。

序章2 年轻的见习骑士们

敌方初始配置：轻骑士x1

战斗要点：战斗开始前弓手莱安加入，本关是熟悉弓手用法的关卡，路克和罗迪两人不同时出战，利用弓手远程攻击的优势，先后击败两人即可，过关后两人加入。

序章3 训练开始

敌方初始配置：战士x1、佣兵x1

战斗要点：本关是熟悉武器相克的关卡，牢记剑克斧、斧克枪、枪克剑的顺序来战斗，击败战士和佣兵后天马骑士希达出战，利用弓箭对飞行系的克制战斗吧，过关后希达加入。

序章4 新的同伴

敌方初始配置：佣兵x1、剑士x1、枪兵x2、剑士x1或狙击手x1

战斗要点：战斗开始前僧侣里弗加入，本关是熟悉回复系角色和回复系物品应用的关卡，注意回复好了再稳步前进。本关boss根据对话选择答案而变化，选はい时boss是女剑士雅典娜，过关后她加入，选いいえ时boss是大陆第一弓手乔尔久，过关后弓手哥顿加入。

序章5 行军任务

敌方初始配置：蛮族x2、猎人x2、盗贼x2

战斗要点：按X键可以显示地图上所有敌军的攻击范围，算好距离逐个吸引过来击破会比一拥而上容易得多。第二回合风之魔导师马里克加入，加入时等级比较高。

序章6 羁绊

敌方初始配置：弓手x1、枪兵x2、魔导师x1

战斗要点：战前要先进行出战队伍的编成与初始位置的配置，新增的“会话”选项可以带来各种新的线索，对话内容上的星星数量越多则对话越重要。第一回合轻骑士赛希尔加入并带来钢系武器，击败普通士兵后重甲多加出战，如果出战成员中有魔导师的话，一回合就能击败他，否则需要围攻一下。

序章7 最后的试炼

敌方初始配置：重甲x2、剑士x2、弓手x2、轻骑士x1

战斗要点：需要稳扎稳打的综合性战斗，第三回合敌方援军出现轻骑士x1，天马骑士x1，进入boss卡因的攻击范围内后他会主动出击，硬受一次攻击之后下回合集火他。过关后对话中选はい则下一关改变发型，扎上赛希尔赠予的发带出场。

序章8 暗杀英雄王

敌方初始配置：盗贼x4、蛮族x2、猎人x2、魔导师x3

战斗要点：双主角出战的战斗，任一主角阵亡均会GAME OVER，本关开始出现地图记录点，第二、第三回合敌方出现增援盗贼x2，boss卡塔丽娜的魔法攻击力很强，非满血单位不要进入她的攻击范围之内。序章流程结束后，附录中的“新阿卡内亚战记”开启，里面有四个关卡，篇幅限制不一一叙述。

进入游戏前先要进行主角姓名与性别的设定，默认姓名克里斯（男），克莉丝（女）。然后是职业的选择，男性主角可以选择以下几种职业：佣兵，使用剑战斗的专家，各项能力平衡而优秀；重甲，全身包裹着厚重铠甲，防御力很优秀，移动力较为低下；轻骑士，能够自由操纵坐骑马匹，移动力优秀的骑士；战士，使用斧子战斗的边境士兵，力量出众；弓手，身着铠甲使用弓箭战斗，能够在距离敌方稍远的地方进行攻击；魔导师，装备魔法书，使用魔法战斗，对防御力较高的敌方很有优势。女性角色可以选择以下几种职业：剑士，专精于剑术的武者，技量和速度很优秀；天马骑士，驾驭天马驰骋于天空的骑士，对魔法抗性较强，被弓箭克制；轻骑士、弓手、魔导师，职业特点与男性主角该职业相同。在职业变更开启后，男性职业佣兵-重甲-猎人-战士-海贼-暗魔导和剑士-轻骑士-弓手-魔导师-僧侣分别是两条不同的路线，一旦选定职业后无法更改路线进行转职，女性职业只有一条路线是天马骑士-轻骑士-弓手-剑士-魔导师-修女。

笔者选择了女性剑士进行游戏，接下来要进行主角形象的设定，有13种发型、10种发色和10种脸部特征可以选择搭配，可以按照自己的喜好来设定主角的形象。最后需要设定主角的背景身世，会对角色的初始能力有修正，具体影响如右表：

男性职业	移动	武器等级	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	初始武器
佣兵	7	剑D	20	6	0	11	11	3	5	てつの剑
ア-マ-ナイト	5	枪D	20	8	0	2	2	3	1	てつの枪
	9	剑D、枪E	20	7	0	8	8	3	7	てつの枪
战士	6	斧D	24	9	0	8	8	3	3	てつの斧
ア-チャ-	5	弓D	18	7	0	6	6	3	6	てつの弓
魔道士	6	魔D	18	2	3	5	5	3	2	ファイア-

过去	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
商人の子						+2		+2
圣职の子							+2	
孤儿		+2	+2					
农村の子	+4							
贵族の子				+2	+2			

现在	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
美しさ				+1	+1			
贤さ						+1		+1
异质さ		+1	+1					
优しさ							+1	
强さ	+2							

女性职业	移动	武器等级	HP	力	魔力	速	幸运	守备	魔防	初始武器
剑士	7	剑D	18	5	0	13	3	4	0	てつの剑
ペガサスナイト	8	枪D	18	6	2	9	3	5	6	てつの枪
ソシアルナイト	9	剑D、枪E	20	7	0	8	3	7	0	てつの枪
ア-チャ-	5	弓D	18	7	0	6	3	6	0	てつの弓
魔道士	6	魔D	18	2	3	5	3	2	3	ファイア-

过去	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
商人の子						+2		+2
圣职の子							+2	
孤儿		+2	+2					
农村の子	+4							
贵族の子				+2	+2			

现在	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
美しさ				+1				
贤さ		+1	+1					
异质さ		+1	+1					
优しさ							+1	
强さ	+2							

第一章 格鲁尼亚远征

敌方初始配置：蛮族x2、猎人x1、将军x1

武器店：**てつの**剑、**てつの**枪、手枪、**てつの**斧、手斧、**てつの**弓

战斗要点：本章开始有运输队的加入，开战前可以好好整理物资，并可以在随军武器店购买最基本的武器，战斗中站在马尔斯旁边可以使用运输队。职业变更也开启了，可以根据地图情况灵活配置职业来作战。地图上的村庄只有马尔斯可以访问，访问后修女玛丽希亚加入，第二回合洞窟出现地方增援盗贼x1，行进到地图中央据点附近时发生罗伦斯托孤剧情，马尔斯与boss罗伦斯对话后直接过关，得到回复杖**リライブ**。

第二章 马可多尼亚的叛乱

敌方初始配置：盗贼x1、猎人x3、枪兵x2、轻骑士x4、龙骑士x2

战斗要点：备战界面中新指令“众人的近况”开启，该项指令有冷却时间的设定，每次使用可以取得各种收获，例如获得物品、与队伍中的某些成员好感度增加、某位成员本关内状态临时提升等。战斗开始前天马骑士卡秋娅加入队伍，访问地图右下角的村庄后战士马基加入，敌方猎人沃伦可由卡秋娅说得。敌方盗贼携带着女士专用剑**レディソ-ド**，如果第一回合就访问了村庄，盗贼会迅速撤离，需要用天马骑士尽快追击。行进至地图中央时敌方轻骑士和龙骑士会蜂拥而至，不可将队伍放得太过分散，本关结束后魔导师琳达加入，获得火炎纹章，马尔斯可开启宝箱。

第三章 被带走的公主

敌方初始配置：轻骑士x4、龙骑士x7、弩车x1、盗贼x1、将军x1

武器店：**はがねの**剑、**はがねの**枪、手枪、**はがねの**斧、手斧、**はがねの**弓

战斗要点：战斗开始前天马骑士帕奥拉加入队伍，第二、第三回合在地图右上村庄旁边的据点出现敌方增援轻骑士x1，第四回合出现增援轻骑士x2，增援可以全部交给帕奥拉处理。访问地图下右村庄获得吊桥钥匙，访问下左村庄后战士沙吉加入，访问地图右上村庄后盗贼朱利安加入。马尔斯奔向两个村庄期间可以先将右侧龙骑士吸引过来处理掉，一次两个最好，别引多了，开启吊桥后需要承受敌方轻骑士的一波冲击，轻骑士马齐斯可由朱利安说得，强突弩车后天马骑士就能会合去对付左侧的龙骑士了。第三回合我方行动结束后发生剧情，本应在上一部作品中死去的米谢尔登场带走了密涅瓦。击败boss后获得星**のタウルス**，装备效果力、守备+1。

第三章外传 蠢动的黑影

敌方初始配置：重甲x6、弓手x2、狙击手x1

战斗要点：战斗开始前僧侣里弗加入，让他在敌方攻击范围外等大部队推进过来吧，我方第二回合结束后暗杀组织首领狙击手克莱奈退场，第四回合出现增援重甲x2。过关后对话中选**はい**则改变发型，接受里弗的剃度变成光头……

第四章 喜与悲

敌方初始配置：盗贼x3、蛮族x3、猎人x4、海贼x7、圣骑士x1

战斗要点：战斗开始前佣兵大叔奥古玛带着双胞胎魔导师尤贝洛与修女尤米娜加入，敌方圣骑士面具男西里乌斯可由奥古玛说得，地图右上村庄附近的盗贼可以用尤米娜的杖**レスキュ-**拉个人过去截击。访问左下村庄获得对飞行系特效的魔法书**シェイバ-**，访问右上村庄后猎人卡西姆加入。第六回合敌方出现增援蛮族x2、猎人x1、海贼x1，分两处出现，过关后天马骑士希达加入。

第五章 解放格鲁尼亚

敌方初始配置：重甲x3、弩车x2、轻骑士x6、龙骑士x3、狙击手x4、魔导师x2、盗贼x3、战士x1

武器店：**はがねの**剑、**はがねの**枪、手枪、**はがねの**斧、手斧、**はがねの**弓

道具店：**ファイア-**、**ライブ**、**扉のカギ**、**きずぐすり**

秘密商店：**マスタ-プルフ**

战斗要点：本关开启训练场，可以在出击准备界面使用训练场，相当于花钱购买经验值，想靠训练场经验金钱双收的就死心好了，老老实实去后面关卡的斗技场吧。敌方战士巴茨可由奥古玛说得，敌方盗贼里卡德可由朱利安说得，里卡德携带着可进入秘密商店的会员卡，本关秘密商店位于武器店和道具店之间。大陆第一弓手乔尔久的狙击手小队会按兵不动，除非进入他们的攻击范围之内，不要击杀，留到以后可以说得。让天马骑士避开狙击手小队去追盗贼，携带转职道具的盗贼不会破坏村庄，但是不及时追上的话就会从地图左上角退场。访问地图左上村庄获得蕾娜或玛丽希亚专用修理杖**ハマ-ン**，第八回合敌方出现增援盗贼1，击败boss后获得星**のジェミニ**，装备效果力、魔力+1。

第六章 恶之巢

敌方初始配置：重甲x9、魔导师x4、祭司x4、剑士x1、将军x1

宝箱：金块（大）、星**のリブラ**、**マジックシ-ルド**

战斗要点：需要兵分两路，左边由双主角带队用西洋剑和破甲剑对付重甲，右边由天马骑士带队对付魔法职业，宝箱交给盗贼。第三回合结束后轻骑士弗雷和弓手诺伦加入，敌方剑士那巴尔是名为萨姆托的家伙假扮而成的，位于左边的密室中，需要用盗贼或门钥匙开启，可由希达或奥古玛说得，萨姆托携带星**のアクエリア**，装备效果魔力、魔防+1。第四回合到第七回合地图下方会连续出现增援，是重甲、枪兵和猎人的组合，击败boss后获得星**のキャンサ-**，装备效果守+2，宝箱里的星**のリブラ**装备效果为幸运+2，过关后贤者温德尔加入。

第六章外传 佣兵部队

敌方初始配置：战士x6、重甲x1、剑士x1、佣兵x1、弓手x2、狂战士x1

战斗要点：敌方剑士拉迪和佣兵西萨的幸存话，过关后两人会加入，找两个肉盾卸除武器之后一左一右堵在他们面前就行了。

第七章 红之剑士

敌方初始配置：勇者x6、盗贼x11

武器店：**はがねの**剑、**はがねの**枪、手枪、**はがねの**斧、手斧、**はがねの**弓

战斗要点：战斗开始前正牌剑士那巴尔和舞娘菲娜加入，两人被敌方盗贼包围，直接向西杀出去吧。敌方阿斯特里亚带领的勇者小队也是按兵不动的，继续无视他们好了。森林中的敌方盗贼携带着很多可获取的珍贵物品，转职道具、倭刀、天使之衣等，还包括星**のスコ-ピオ**，装备效果速度+2。本关地图森林密集，地面单位移动力受限，很适合天马骑士发挥战斗力。第二回合地图洞窟出现火龙，击杀后获得火龙石，在洞窟门口待机可获得远程治疗杖**リブロ-**。第三回合地图左上据点出现增援重甲x2、轻骑士x2，第四、第五回合出现增援重甲x2、魔导师x1。过关后的对话中选择**はい**则改变发型，佩戴温德尔赠予的帽子出场。

第八章 索尔弗大桥

敌方初始配置：盗贼x1、勇者x6、圣骑士x2、重甲x1、狙击手x3、将军x4、皇帝x1

武器店：アーマーキラー、ぎんの枪、ハンマー、ぎんの弓

战斗要点：战斗开始前轻骑士卡因加入，访问地图右边村庄后龙人巴努托加入，敌方重甲罗杰可由希达说得。阿斯特里亚带领的勇者小队仍然蹲着不动，本关继续留他一命，第三回合地图左下据点出现敌方增援重甲x2、轻骑士x2，第四回合出现增援重甲x2、轻骑士x2、魔导师x1，第六回合地图右上角皇帝身后出现援军将军x4，第七回合开始包括勇者小队在内的所有敌军倾巢而出，必须在队伍被击溃前尽快压制过关。杂兵盗贼携带星のレオ，装备效果力+2，boss乔尔久携带星のサジタリス，装备效果技+2，可由哥顿或马尔斯说得。

第九章 魔导圣域

敌方初始配置：盗贼x4、魔导师x6、龙骑士x4、巫师x1、祭司x3

武器店：はがねの剑、ぎんの剑、はがねの枪、はがねの斧、ぎんの斧、はがねの弓

道具店（左）：ファイアー、サンダー、ブリザー、エルファイアー、ライブ、リライブ

道具店（右）：扉のカギ、きずぐすり、圣水

宝箱：ブーツ、星のカプコーン

战斗要点：战斗开始前发生剧情米谢尔将密涅瓦送到地图右上角村庄中，访问后密涅瓦加入，密涅瓦携带着星のバルゴ，装备效果魔防+2，宝箱里有星のカプコーン，装备效果魔力+2。敌方巫师艾切尔由马尔斯说得，他的攻击力很高，周围还有别的魔导师和龙骑士，要非常小心才不会减员。第十回合勇者小队从地图左下方第三次登场追击我方，赶在他们抵达大部队所在位置前压制过关，本关有斗技场，好好利用吧。

第十章 两位魔导师

敌方初始配置：修女x6、魔导师x7、佣兵x5、祭司x2

宝箱：リブロー、金块（大）

战斗要点：战斗开始前魔导师马里克加入，boss艾尔伦由温德尔说得，艾尔伦携带星のアリエス，装备效果技、幸运+1。如果在所有修女存活的情况下过关，可获得シルバーカード，携带时去购物所有东西半价，过关后战士大叔达伊斯和御姐女剑士玛丽丝加入。

第十章外传 狂笑的假面

敌方初始配置：狂战士x7

战斗要点：战斗开始前将军霍尔斯加入，地图上的七个敌方狂战士只有一个是本尊，其它分身都会无限复活，只有击破本尊后才过关。过关后的对话中选择はい的话继续改变形象，下关佩戴面具出场。

第十一章 安里之道

敌方初始配置：蛮族x10、猎人x6、飞龙x11、剑圣x1、斗士x1

秘密商店：ドラゴンソード、アーマーキラー、レイピア、ナイトキラー、ウイングスピア、ドラゴンランス、ハンマー、ポールアクス

战斗要点：传统的沙漠关卡，魔法系职业和飞行职业大展身手的地方，飞龙的移动力和攻击力都非常高，不可猛进。敌方斗士杰克由希达说得，本关秘密商店位于杰克身边的残骸上。以地图左上角坐标为（0,0），则沙漠里的宝藏坐标如下，派幸运高的单位去收集吧。

天空のムチ	（1,0）
女神の像	（0,12）
レディソード	（0,21）
はやての羽	（1,29）
力のしずく	（10,2）
秘传の书	（10,6）
天使の衣	（14，13）
精灵の粉	（19,21）
术书	（20,4）
龙の盾	（26,2）

第十二章 火龙的墓地

敌方初始配置：火龙x11，飞龙x3，蛮族x3，狂战士x1，剑圣x1

战斗要点：三条飞龙的威胁很大，最好引过来之后一回合处理掉，抵达中部据点后地图右下角据点出现敌方增援火龙x2、蛮族x1，两回合后地图上部出现增援飞龙x2，再过五回合地图中部出现增援飞龙x2。敌方狂战士达洛斯由马尔斯说得，杂兵火龙携带星のピスケス，装备效果守、魔防+1。过关后原格鲁尼亚黑骑士团的三位成员游牧民罗贝尔特、轻骑士贝尔福、轻骑士莱登加入队伍。

第十三章 冰封大地

敌方初始配置：冰龙x10、蛮族x5、盗贼x2、巫师x6、游牧民x1、飞龙x4

宝箱：ドラゴンソード、ドラゴンランス、精灵の粉、

秘密商店：キルソード、キラーランス、キラーアクス、キラーボウ、シェイバー、リブロー

战斗要点：地图左右上角的四条飞龙会主动出击，左右下角的两处敌军也会主动进攻，按照右下、右上、左下、左上的顺序在初始地点附近迎击，力争一回合解决一批，然后再大军推进。敌方游牧民贝克由马尔斯说得，本关秘密商店位于贝克旁边的两棵树之间，限量供应各种必杀系武器和对飞行系特效魔导书，以及远程回复杖。推进到神殿附近时周围的三处据点会连续两回合出现冰龙增援，冰龙可无视河流直接移动，需调整好阵型小心应对。

第十三章外传 在白色的黑暗中

敌方初始配置：弩车x4、蛮族x4、狙击手x1

宝箱：アイオテの盾

战斗要点：战斗开始前女剑士雅典娜加入，本关视野非常有限，地图虽然小，但是分布着四个敌方弩车，攻击范围几乎可以覆盖到整个地图，飞行单位就不要出击了。Boss狙击手克莱奈在地图右下角，进入她的攻击范围后会主动攻击，皮薄职业不要冲得太靠前。地图右上角宝箱里的アイオテの盾可以使对飞行系特效武器无效化，让马尔斯直接冲过去拿到吧。

第十四章 被揭露的迷团

敌方初始配置：盗贼x7、冰龙x10、巫师x6、龙人x1

秘密商店：火龙石、冰龙石、飞龙石、魔龙石

宝箱：アゲイン、魔よけ、ソードキラー

战斗要点：战斗开始前支配者切尼加入，神殿外左侧的盗贼携带传送杖ワープ，本关秘密商店在神殿外的湖水中的空地上，必须靠传送杖才能到达。其他盗贼也都携带着可获取的东西，只要堵在神殿出口等着他们移动过来就可以了。马尔斯走到中央神殿待机则发生剧情，大贤者加托将十二枚星之碎片合成为星之宝玉，并赠予光之宝玉，马尔斯携带宝玉去右边神殿可说得萝莉龙女琪琪，剧情后神殿门口出现增援冰龙x3。在过关后的对话中选择はい的话则下关佩戴琪琪的头饰出场。

第十五章 王子回归

敌方初始配置：重甲x5、狙击手x3、盗贼x3、战士x2、魔导师x4、游牧民x3、弩车x2、祭司x3、圣骑士x5、将军x3

武器店（上）：てつの剑、はがねの剑、ぎんの剑、レイピア、てつの枪、はがねの枪、ぎんの枪、手枪、ウイングスピア

武器店（下）：てつの斧、はがねの斧、ぎんの斧、手斧、てつの弓、はがねの弓、ぎんの弓

道具店（上）：ファイアー、サンダー、ブリザー、エルファイアー、ライブ、リライブ

道具店（下）：扉のカギ、きずぐすり、圣水

战斗要点：战斗开始前将军托姆斯加入，天马骑士爱斯特手无寸铁地被关在牢房里，旁边还有一个敌方将军，需要传送过去一个人保护她。敌方盗贼第三回合必定破坏左边的村子，必须分配人员尽快截击，其他成员就地应对圣骑士和游牧民的冲击。敌方圣骑士阿贝尔由爱斯特或马尔斯说得，访问左边村庄获得龙の盾，访问右边村庄获得力のしずく，二者只能选一。第六回合敌方出现三处增援，轻骑士x2、游牧民x1、魔导师x1、盗贼x2、圣骑士x1，第八回合增援位置不变，盗贼x2变成了游牧民x2。

第十六章 夺回王都

敌方初始配置：盗贼x5、勇者x6、狙击手x3、枪兵x2、斗士x2、魔导师x2、将军x1、祭司x5

宝箱：マスタープルフ、金块（大）、シェイバー、女神の像、天空のムチ、レスキャー、はやての羽

战斗要点：战斗开始前将军米谢兰加入，城外的盗贼携带大地之宝玉，一定要拿到，敌方勇者阿斯特里亚终于可以说得了，派乔尔久上吧。Boss的陨石魔法非常强，攻击范围也很大，右侧房间如果我方去主动开启会很难应付，可以全体向左侧移动。等到第四回合敌方盗贼打开宝箱后房间就会开启，里面部分敌军向外进攻，同时城池入口出现增援斗士x2、枪兵x1、魔导师x1，在狭窄的通道里排好阵型应战吧。

第十六章外传 再遇

敌方初始配置：狂战士x4、狙击手x2、剑圣x2、贤者x1

战斗要点：狭路相逢的战斗，用主角与卡塔丽娜连续交谈三次方可说得，所以最好是第一回合就除掉挡路的剑圣上去对话，第三回合后方据点出现增援狂战士x2。

第十七章 古拉的落日

敌方初始配置：狙击手x7、龙骑士x3、弓手x3、盗贼x2、枪兵x2、斗士x8、勇者x1、将军x1

武器店：ぎんの剑、ぎんの枪、手枪、ぎんの斧、手斧、ぎんの弓

道具店：サンダー、ブリザー、エルファイアー、リライブ、扉のカギ、きずぐすり

宝箱：秘传の书

战斗要点：访问地图左上角村庄后获得天使の衣，访问右上角村庄后狙击手托马斯加入。本关必须在全部古拉士兵生还的情况下才能由马尔斯说得将军西玛，再由西玛说得勇者萨姆松，古拉士兵的所属类别名称为グラ军，不会主动攻击，要注意辨别。在接近左边和右边密室时地图两侧会分别出现增援龙骑士x3，注意应对。过关后祭司弗洛斯特加入。

第十八章 峡谷之战

敌方初始配置：游牧民x5、圣骑士x6、弩车x2、祭司x2、将军x8

秘密商店：マスタープルフ、天空のムチ

战斗要点：与狼骑士团正面冲突必将是一场苦战，很难确保不减员，好在开战前有剧情，可以得知去村庄与国王对话他们就会退兵。求稳的话可以在第一回合就用传送杖把马尔斯扔过去，访问村庄后得到生命之宝玉，该敌方回合狼骑士团就会撤退。在洞窟门口待机可获得术书，本关秘密商店位于河边山脚下的空地，限量出售两种转职道具。

第十九章 最终决战

敌方初始配置：斗士x3、圣骑士x3、弩车x5、游牧民x7、盗贼x2、祭司x2、将军x4

武器店（左）：てつの剑、はがねの剑、ぎんの剑、レイピア、てつの枪、はがねの枪、ぎんの枪、ウイングスピア

武器店（右）：てつの斧、はがねの斧、ぎんの斧、てつの弓、はがねの弓、ぎんの弓

道具店（左）：サンダー、ブリザー、エルファイアー、ライブ、リライブ

道具店（右）：扉のカギ、きずぐすり、圣水

战斗要点：敌军数量非常多，靠飞行单位突击弩车是不行的，必须老老实实迂回前进。靠近右侧村庄区域时地图左下角会出现敌方增援圣骑士x4，访问村庄后圣骑士罗谢加入，追兵中的圣骑士比拉克可以由罗谢说得，然后比拉克说得萨加洛，萨加洛说得乌尔夫。靠近城池时周围的据点会出现增援圣骑士x4，成员能力够高的话没有太大威胁。本关还有斗技场，好好利用吧，过关后获得魔导书ドロン和回复杖リプロー。

第二十章 暗黑皇帝

敌方初始配置：盗贼x1、勇者x4、狙击手x4、祭司x4、贤者x6、斗士x1、地龙x1、巫师x1、将军x5、皇帝x1

宝箱：金块（大）、勇者の枪、勇者の剑、勇者の斧、マスタープルフ、アゲイン、勇者の弓

战斗要点：战斗开始前圣骑士米蒂娅加入，位于皇帝的旁边，被两个将军围住动弹不得，要靠救援杖拉出来。第五、第六回合城外出现敌方增援圣骑士x4，当boss身侧的门被打开时发生剧情对话，对话后地图右下角密室开启，下一回合该处出现增援勇者x1、狙击手x1、斗士x1、贤者x1。由于boss携带暗之宝玉，可以将所有攻击无效化，我方人员必须携带光之宝玉才可对其造成伤害，击败boss获得暗之宝玉，此时集齐五颗宝玉获得封印之盾。

第二十章外传 深渊之底

敌方初始配置：狂战士x5、将军x3、狙击手x4、祭司x1

宝箱：**エクスカリバ-、オ-ラ**

战斗要点：又是黑暗中的战斗，贴墙走可能会被敌方狙击手会在暗处攻击，boss女祭司埃雷米亚的远程攻击魔法陨石比较强，本关派魔防高的人员出战吧。

第二十一章 飞龙之谷

敌方初始配置：狂战士x7、盗贼x3、巫师x7、剑圣x3、飞龙x9

武器店（左）：**ぎんの**剑、**ぎんの**枪、手枪、**ぎんの**斧、手斧、**ぎんの**弓

武器店（右）：**キルソ-ド、キラ-ランス、キラ-アクス、キラ-ボウ**

道具店（左）：**ファイア-、サンダ-、ブリザ-、エルファイア-、ライブ、リカバ-**

道具店（右）：扉**のカギ、きずぐすり**、圣水

秘密商店：力**のしずく**、精灵**の**粉、秘传**の**书、**はやての**羽、女神**の**像、龙**の**盾、魔**よけ**、天使**の**衣、术书

战斗要点：本关有最后一个斗技场，秘密商店位于武器道具店左方群山环绕之中，限量出售各种提升能力的物品，在此花光资金准备迎接最终关吧。战斗开始前斗士尤米尔加入，让密涅瓦去村庄待机，发生剧情后再让马尔斯去访问，不仅可以得到星光魔法书，还能收到米谢尔，但一定要快，消耗回合过多的话米谢尔就挂了。第三、第五回合地图左上洞窟出现敌方增援盗贼x1，一定要赶在盗贼们破坏村庄前解决掉，在洞窟待机可获得魔**よけ**。第七、第九回合地图中部据点出现敌方增援飞龙x1，已经完全没有威胁了。本关结束后的对话中选择**はい**则下关佩戴尤米尔赠予的狼头毛皮帽出场。

第二十二章 龙之祭坛

敌方初始配置：魔龙x6、火龙x3、巫师x14、剑圣x4、狂战士x5

宝箱：**ドラゴンソ-ド、ドラゴンランス**

战斗要点：战斗开始前神龙王的化身娜姬加入，如果不是很缺武器的话两边的宝箱可以考虑放弃，宝箱一旦开启后下一回合开始每隔一回合都将出现增援魔龙x2、火龙x2，源源不断的增援应对起来比较麻烦。第八回合开始地图两侧出现敌方增援火龙x2、巫师x2，打消耗战很费劲，所以要尽快压制过关。

第二十三章 魔王再临

敌方初始配置：火龙x5、魔龙x6、巫师x17

宝箱：**オ-ム、ハマ-ン**

战斗要点：敌方巫师有很多都是远程魔法攻击的，让魔防高的成员上去解决。boss加内弗会离开王座主动出击，必须用星光魔法对付他，击败加内弗后获得马尔斯专用武器神剑法尔西昂。两边的宝箱无法直接到达，必须用特殊的方法开启，第九回合地图下方出现敌方增援火龙x2。

终章 光与影

敌方初始配置：火龙x4、冰龙x4、地龙x3、魔龙x3、飞龙x4、祭司x4、暗黑龙x1

战斗要点：各种龙类铺天盖地的一场战斗，每回合还会出现增援，封印之盾能够自动消去场上的地龙，其它就要硬拼了。为了打出完美结局，本关有四个人是必须出战的，用于说得被暗黑龙梅迪乌斯控制的四位女祭司，密涅瓦说得玛莉亚，马里克说得爱丽丝，西里乌斯说得妮娜，朱利安说得蕾娜，四人皆恢复清醒后再击败暗黑龙就能迎来完美结局了。通关后附录中的“事件回放”和“音乐欣赏”开启。



正篇全同伴加入一览

姓名	职业	加入关卡	加入条件
ロディ	ソシアルナイト	第一章	自动加入
ルク	ソシアルナイト	第一章	自动加入
セシル	ソシアルナイト	第一章	自动加入
アラン	パラディン	第一章	自动加入
ゴ-ドン	ア-チャ-	第一章	自动加入
マリ-シア	シスタ-	第一章	访问村庄
カチュア	ペガサスナイト	第二章	自动加入
マジ	战士	第二章	访问村庄
ウォレン	ハンタ-	第二章	カチュア说得
リンダ	魔道士	第二章	自动加入
パオラ	ペガサスナイト	第三章	自动加入
サジ	战士	第三章	访问村庄
ジュリアン	盗贼	第三章	访问村庄
マチス	ソシアルナイト	第三章	ジュリアン说得
リフ	僧侣	第三章外传	自动加入
オグマ	佣兵	第四章	自动加入
ユベロ	魔道士	第四章	自动加入
ユミナ	シスタ-	第四章	自动加入
カシム	ハンタ-	第四章	访问村庄
シリウス	パラディン	第四章	オグマ说得
シ-ダ	ペガサスナイト	第四章	自动加入
バ-ツ	战士	第五章	オグマ说得
リカ-ド	盗贼	第五章	ジュリアン说得
フレイ	ソシアルナイト	第六章	自动加入
ノルン	ア-チャ-	第六章	自动加入
サムト-	剑士	第六章	シ-ダ或オグマ说得
ウエンデル	贤者	第六章	自动加入
シ-ザ	佣兵	第六章外传	过关时存活
ロディ	剑士	第六章外传	过关时存活
ナバ-ル	剑士	第七章	自动加入
フィ-ナ	踊り子	第七章	自动加入
カイン	ソシアルナイト	第八章	自动加入
バヌトゥ	マムク-ト	第八章	访问村庄
ロジャ-	ア-マ-ナイト	第八章	シ-ダ说得
ジョルジュ	スナイパ-	第八章	ゴ-ドン或マルス说得
エッツエル	ソ-サラ-	第九章	マルス说得
ミネルバ	ドラゴンナイト	第九章	访问村庄
マリク	魔道士	第十章	自动加入
エルレ-ン	魔道士	第十章	ウエンデル说得
ダイス	战士	第十章	自动加入
マリス	剑士	第十章	自动加入
ホルス	ジエネラル	第十章外传	自动加入
ジェイク	ウォ-リア-	第十一章	シ-ダ说得
ダロス	バ-サ-カ-	第十二章	マルス说得
ベルフ	ソシアルナイト	第十二章	自动加入
ロベルト	ホ-スメン	第十二章	自动加入
ライデン	ソシアルナイト	第十二章	自动加入
ベック	ホ-スメン	第十三章	マルス说得
アテナ	剑士	第十三章外传	自动加入
チェイニ-	コマンド	第十四章	自动加入
チキ	マムク-ト	第十四章	完成星のオ-ブ后マルス说得
エスト	ペガサスナイト	第十五章	自动加入
アベル	パラディン	第十五章	エスト或マルス说得
アストリア	勇者	第十六章	ジョルジュ说得
カタリナ	贤者	第十六章外传	主角对话三次说得
ト-マス	スナイパ-	第十七章	访问村庄
シ-マ	ジエネラル	第十七章	グラ军全员存活时マルス说得
サムソン	勇者	第十七章	シ-マ说得
フロスト	司祭	第十七章	自动加入
ロシエ	パラディン	第十九章	访问村庄
ビラク	パラディン	第十九章	ロシエ说得
ザガロ	ホ-スメン	第十九章	ビラク说得
ウルフ	ホ-スメン	第十九章	ザガロ说得
ミディア	パラディン	第二十章	自动加入
ユミル	ウォ-リア-	第二十一章	自动加入
ミシエル	ドラゴンナイト	第二十一章	ミネルバ村庄待机，剧情后访问村庄，有时限
ナギ	マムク-ト	第二十二章	自动加入
マリア	司祭	终章	ミネルバ说得
エリス	司祭	终章	マリク说得
ニ-ナ	司祭	终章	シリウス说得
レ-ナ	司祭	终章	ジュリアン说得

12个星之碎片收集

名称	装备效果	获取方法
星のタウルス	力+1、守备+1	第三章boss
星のジェミニ	力+1、魔力+1	第五章boss
星のアクエルア	魔力+1、魔防+1	第六章サムト-
星のキャンサ-	守备+2	第六章boss
星のリブラ	幸运+2	第六章宝箱
星のスコ-ピオ	速+2	第七章盗贼
星のレオ	力+2	第八章盗贼
星のサジタリス	技+2	第八章ジョルジュ
星のバルゴ	魔防+2	第九章ミネルバ
星のカプコ-ン	魔力+2	第九章宝箱
星のアリエス	技+1、幸运+1	第十章エルレ-ン
星のピスケス	守备+1、魔防+1	第十二章火龙

将穿越进行到底——时间旅行

大家好。欢迎来到电软伪科学教室，我是这里的讲师Dr.赤银。今天要为大家讲解一些游戏中常见的稍难明白的科学概念与理论，希望能给大家更好的理解那些以卖弄高端伦理逻辑为剧情卖点的游戏起到一些帮助。事先声明，本文中含有部分需要小思考一下的内容，还希望大家开动脑筋，来跟我一起走进游戏中的科学世界吧。



艺术创作来源于现实而又高于现实，让我们先从一些现实的问题入手。世界杯刚刚过去，想必大家对于那场场的精彩赛事还都记忆犹新吧。而对于球赛的胜败自然少不了会有人喜欢去预测一下，其中包括万年乌鸦嘴的贝利大神（从相反的角度来讲确实预测的很准）还有本次世界杯和08欧洲杯上大显身手的章鱼保罗，我要说的自然不是预测这种简单的概率人品问题，而是有关另外的一个人，继贾君鹏事件之后在百度贴吧又一次掀起轩然大波的所谓预测帝、未来哥——X来自未来。

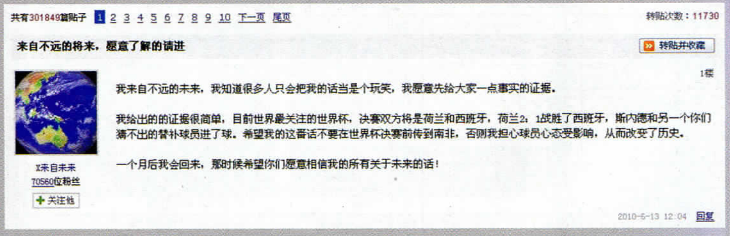


“我来自不远的未来，我知道很多人只会把我的话当是个玩笑，我愿意先给大家一点事实的证据。

我给出的的证据很简单，目前世界最关注的世界杯，决赛双方将是荷兰和西班牙，荷兰2：1战胜了西班牙，斯内德和另一个你们猜不出的替补球员进了球。希望我的这番话不要在世界杯决赛前传到南非，否则我担心球员心态受影响，从而改变了历史。

一个月后我会回来，那时候希望你们愿意相信我的所有关于未来的话！”

如上所言，这位未来哥对世界杯的决赛做出了近似预言的预测，虽然很可惜与现实西班牙1:0荷兰的结果截然相反，不过这里我们要讨论的自然也不是他那失败的预测，而是他来自未来的身份——



共有301849篇贴子 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 下一页 尾页　　转贴次数：11730

来自不远的将来，愿意了解的请进　　转贴并收藏

1楼

我来自不远的未来，我知道很多人只会把我的话当是个玩笑，我愿意先给大家一点事实的证据。

我给出的的证据很简单，目前世界最关注的世界杯，决赛双方将是荷兰和西班牙，荷兰2：1战胜了西班牙，斯内德和另一个你们猜不出的替补球员进了球。希望我的这番话不要在世界杯决赛前传到南非，否则我担心球员心态受影响，从而改变了历史。

一个月后我会回来，那时候希望你们愿意相信我的所有关于未来的话！

X来自未来
70560位粉丝
关注他

2010-6-13 12:04 回复

真的有可能实现时间旅行吗？

面对未来哥的出现，很多人使用爱因斯坦的狭义相对论来否定他时间旅行的可能性。在狭义相对论中，时间和空间都不是绝对的存在，而是根据观察者和参照物不同不断变化的相对的时间和空间。其中时间的概念会因物体的运动速度和自身质量的不同而产生变化。根据某质能转换公式可知，物体运动速度越快，他的自身质量也就越大，时间相对于他来说也就会变得越慢。著名的双胞胎实验，假设一对双胞胎同时玩一款游戏，其中一人A所在的飞船以接近光速的高速飞离地球，游戏时间1小时后返航，当他回到地球时可能会发现一直留在地球上玩游戏的兄弟B的游戏存档显示他已经玩了10个小时的游戏，也就是说A到了9小时后的未来世界。而当飞船速度无限的接近光速的时候，在飞船上的时间就会基本处在停滞状态，飞船中时间的流逝速度就会慢得忽略不计，这样就可以用很短的时间去到很遥远的未来。也就是说，向未来的时间旅行理论上是可行的。

那么反向的又如何呢？假设飞船速度超过光速，当突破光障之后，我们可以追上并超过记录历史的光，也就是可以观测到曾经发生的历史，这就是所谓的时光倒流。但是倒流的仅仅是时光而已，时间依然在不住向前流逝，无论我们掉头以多快的速度返航，我们到达的只能是出发之后经过我们航行时间之后的世界。也就是说，通过超光速旅行能做到的只是重新看到历史，而不能去改变历史。

那么这表示向过去的时间旅行是不可能的吗？非也。它向我们证明的只是通过高速移动这一方法，只能去往未来无法回到过去而已。仅此而已。终于到了期待已久的游戏世界，让我们先看这样一个例子。

“很多人都认为，时间就像一条河流，永远朝着一个方向不断的前进。可他们都错了，我见过时间的真实面目，它就像暴风雨中变幻莫测的海洋……”

波斯王子时之沙三部曲可以说是经典的时间穿越系游戏之一。游戏中平时便可以使用沙之力进行的时间倒流自不必说，其中包括了数次大规模的时间穿越与历史改写。

第一作时之沙中，邪恶法师维瑟尔为了他的阴谋诱惑王子启动了时之沙，而因此造成了种种的悲剧。为了挽回自己的错误将一切重来，王子必须将时之匕首重新插进时之沙漏，这样那么时间就会倒退到一切的开始。一番波折后，王子将时间成功倒退到了波斯军队进攻印度之前，避免了时之沙的解放。然而改变了历史和命运的王子却因此而受到了时间的诅咒：“因为使用时之力破坏了时间的平衡，为了守护时间的秩序而诞生的时之守护者黑色沙魔达哈卡将前来抹杀扭曲时间的异端分子，它就像时间一样是不可战胜，它会像影子一样纠缠着你，直到你的生命走到尽头。”为了改变自己被诅咒的命运，王子决定去时之岛，回到过去时之女皇制造时之沙之前的那一刻，去阻止时之沙的诞生。这样一来过去的自己便不会有机会接触到禁忌的时之沙，从而解开诅咒。通过时之岛上的沙之祭坛王子往返于现在和过去，不断的修正历史以通过岛上的各种机关，终于见到时之女王，而她竟是一直在帮助自己的红衣女子凯琳娜。原来身为时之女王的凯琳娜通过时间线预见到了自己未来将被王子杀死，同样为了改变命运想要借各种机关与时之守护者达哈卡消灭王子。王子无法将她说服，不得已将其杀死，而他没想到的是时之女王的死正是时之沙诞生的那一刻。“没有人能改变自己的命运”正如时之女王死前所说的，王子依然被诅咒所束缚。而这时王子得到了一张黑色的面具，可以使他回到另一个自己所在的过去，获得第二次战胜命运的机会。戴上面具的王子变成了黑色的沙怪，原来从王子来到时之岛之后在他周围出没并最后在他面前被达哈卡吸收的竟是未来的自己。这一次过去的王子则代替他死了，第二次来到女王面前的王子，利用沙之祭坛把时间女王凯琳娜带回现在，这样即使她死了时之沙出现也不会出现在过去，自己便不会解放时之沙，不会受到诅咒。

这时世界分裂成了两个。

A世界：若之前没有找齐所有9个加HP上限的装置，王子会面临和女王的决战。艰难战胜后，时间的守护者达哈卡再度现身，只不过这次他的目标换成了本不属于这个时代的时之女王凯琳娜。将她吸收后夺走了王子胸前收集时之沙的饰物，达哈卡便消失了。而解开诅咒的王子，等待着他的却是被侵略一片硝烟狼籍的故乡巴比伦。

B世界：找齐所有9个加HP上限的装置的王子得到了一把水之剑，而达哈卡唯一的弱点便是水。与女王来到现代后面对强大的时之守护者，二人决定协力对敌。一番死斗终于将达哈卡消灭，二人就此摆脱了命运的咒缚。本来便互有好感的二人一同乘船向王子的故乡波斯巴比伦驶去。

至此第二作剧情结束，而最终作的剧情意外的简单。由于时之女王来到了现代，过去一切与时之沙有关的历史都被改写，包括王子阻止维瑟尔的阴谋和法拉的相遇都不复存在。而重生维瑟尔的野心再一次令他找到了时之女王的所在。几经周折王子又一次将维瑟尔手刃，再次被解放的时之沙也被收集和女王的灵魂离开了这个世界。而这过程中王子重新获得了法拉的芳心，并且战胜了内心的黑暗王子。这个围绕时之沙复杂纷繁的故事也在这里告一段落。

行、平行世界与量子力学概论

「简易」的时空隧道

正如以上波斯王子时之沙的例子，只要找到这种类似时之沙的拥有操纵时间能力的方法，使用高速移动以外的手段实现过去的时间旅行也并非不可能实现的。而现实中，科学家们则是希望通过研究虫洞来制造出通往过去的时间隧道。这里介绍建造虫洞型时间机器的三个简单而又不太简单的步骤：

1.寻找或建立一个虫洞，开辟一个隧道用来连接太空中两个不同的区域。大型虫洞可能天然地存在于外太空中，是宇宙大爆炸的遗留物。若事实并非如此，那我们只好凑合着使用比原子更小的虫洞，它们或者是自然的产物（在我们周围，每一瞬间都有这种小型虫洞诞生和消亡），或者是由粒子加速器人为产生。这些更小的虫洞必须被扩大到实用的尺寸，也许要使用那些在宇宙大爆炸当初导致空间膨胀的类似能量场。

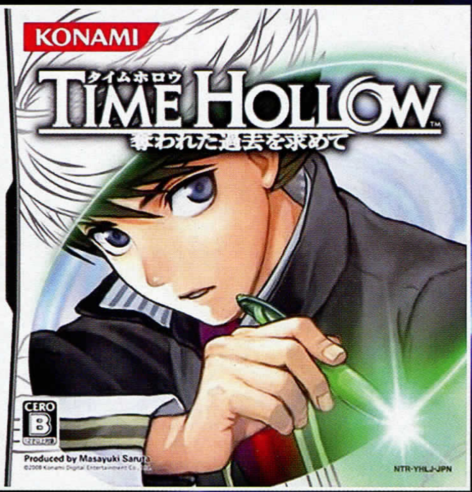
2.使虫洞稳定下来。注入某种脉冲负能量使其稳定，然后再以某种方式膨胀到可以利用的尺寸。负能量会抵制虫洞坍缩为密度无穷大或接近无穷大的一点的趋势。换句话说就是阻止虫洞演变成只有一个入口的黑洞。

3.牵引虫洞。使用一艘具有高度先进技术的太空船将虫洞的两个入口互相分离。其中一个入口可以被安置在中子星表面，那是一颗拥有强大引力、物质密度极高的恒星。强烈的引力使得时间变慢，而在虫洞的另一个入口处，时间流逝得更快，两处的时间差不断积累，结果可以使这两个入口不仅在空间更进一步在时间上都被分离开。这样我们便可以通过穿越虫洞的两个入口前往过去或是未来。



虫洞类时空隧道的经典案例Time Hollow





提到类似虫洞概念的作品，不得不提起的是NDS上的穿越名作《Time Hollow（时间空洞）》。主角时尾步郎在17岁生日的当天早晨醒来突然发现，原本一起生活的父母在12年前已经失踪了。而他梦中见到父母消失前进入的黑色空洞，第二天早上出现在了他的床前。原来那就是可以穿越时间的隧道，他从家里养的猫4郎身上得到的神秘Hollow笔则可以在各个条件聚齐的情况下打开这种时间洞穴。同时他也得知父母是遭人暗算，他们留下字条希望步郎在熟练使用Hollow笔之后去救他们。在步郎使用神笔不断解决发生在他周围的奇怪悲惨事件的同时，更多的事件却接连不断的发生。原来除了步郎之外还存在其他能使用神笔的人物，而那个人正是引发12年前害得步郎父母失踪的火灾的元凶——名为一柳的古董店老板。而一切只因为他的母亲35年前因为一场离奇的车祸而死，而他的母亲当时正是约定与步郎父亲的见面。一柳怀疑是同样拥有Hollow笔的时尾家为了独占这一力量而害死了自己母亲，但因为没有确定证据一直在犹豫，终于在步郎17岁的前一天决定复仇。而步郎得知他母亲事故之后，多次前往过去试图救她但无论如何修改历史，一柳之母却总是逃不开因事故而死的命运。并且在其中一次修改过去的时候遇到了同样使用力量的一柳，更使误会进一步加深。一柳试图杀死步郎未果，孤注一掷回到过去更加变本加厉的对步郎和他身边的人们实施着报复行为。而步郎在一次修复被回到过去后更名为二宫的一柳更改的历史时，发现了自己父母12年前遇到火灾的地点，为了救他们而把他们拉到了时之黑洞的另一侧。原来12年前步郎父母失踪的原因竟是现在的步郎为了从火灾中拯救他们而把他们带到了12年后。而这时一柳又一次向步郎袭来，千钧一发之际，一直在暗中帮助步郎的神秘转学生十二林舍命救了他。

接着步郎从12年前的父亲口中得知，原来一切的开始是因为十二林的存在。她原本是步郎叔叔保的女朋友，而一柳是他们二人的同学。一柳因为暗恋十二林一直对她不住的跟踪，但因为无法得到十二林而将十二林推下了高楼。因为十二林的死，三天后保叔叔也伤心自尽了。为了保，步郎的父亲打开了通往三天之前的时之洞穴将十二林拉到了洞的另一侧，而这令十二林脱离了时间的控制，不老不死的永远徘徊于时间长流中。而另一方面，原来一柳的母亲当时并没有死，而是因为她也不忍心看到自己儿子杀害十二林的行为，但多次向过去修正都无法改变这一事实。最终她决定使用神笔的力量将35年前的自己与一柳同时杀死，从而避免儿子对十二林的暴行。然而那场事故中死去的只有一柳的母亲一人，侥幸生存的一柳则产生的天大的误会。

得知了这一切之后，步郎叔叔保决定回到过去，从一柳的手中守护自己曾经的恋人十二林，这样便可以避免所有的悲剧。唯一的不幸就是，他将永远迷失在时间的长河里，但为了自己的爱人，保依然的进入了时之空洞。

一切恢复了和平，由于穿越时空的保叔叔的努力。一柳对十二林的伤害始终未果，最终和母亲一同迁居去了别处。十二林与年轻的保终成眷属，生下的女儿与步郎暗恋的十二林有着同样的面孔。唯一留有过去记忆的步郎写信给当初的自己以提示，并将时间的神笔Hollow笔以及拯救身边人们命运的使命一同托付给了过去的自己。

另一个世界，在17岁前一天的晚上，步郎突然感觉到了什么。出门遇到了准备向时尾家复仇的一柳，经过一番苦心劝说，一柳答应他再等一天，等到第二天十七岁的步郎达到了拥有神笔资格的年龄，将尽全力救出他35年前遇难的母亲。一切在开始之前便得到了平息，这是另一个世界平淡的时间传奇。

从历史悖论到平行世界

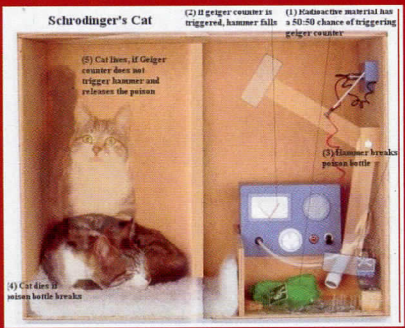
假定时间旅行成为可能以上，我们又面临一个问题。正如以上两个例子中都出现过的，人们回到过去的行动必将造成历史的改变。这里可以用一个经典的祖母悖论来说明：一位时间旅行者回到了过去，杀了自己还是一个年轻女孩的祖母。那么这将意味着什么？如果这个女孩死了，时间旅行者的母亲就不会诞生，更不会有时间旅行者的存在。但倘若这名时间旅行者从未出生过，他就不能回到过去并杀掉自己的祖母。那么祖母是被谁杀死的呢？杀掉祖母后时间旅行者自身会消失吗？这些都是用传统逻辑所无法解决的。如果任由人们随便的进行历史改写，那么必然会出现像《时间空洞》中那样的混乱局面，并且无法避免的会有少数人做出自私的举动，将历史引向有利于自己的方向并且抹消对自己不利的历史。这样或许世界需要一种类似时间管理者的存在，类似《时之沙》中的时之守护者达哈卡，它们会对违背因果律的时间旅行者的行为作出制裁，并且防患于未然。但这种解释对于相信无神论的人们似乎又有些牵强，那么就是最先掌握时间旅行技术人们创立的组织？对于无法随时监视时间轴上的人类来说，这一担子或许又有些重了。当然，不排除科学技术的发展能解决这一问题，但是作为一个并不盲信于科技万能说的现实主义者，我还是相信世界本身有能力合理地解决这种矛盾。

这时另一种理论便简单的为我们解决了这一问题。平行世界说，其根本理论来源于量子力学的多世界解释——继哥本哈根解释之后量子力学第二大为人信服的假说。（哥本哈根解释仅仅因为早提出30年而在学界占据主流，但与多世界解释不同它仅仅解释了量子在观测中的分布概率问题，对于时间轴跳跃问题则完全没有贡献）要解释多重平行世界的构成，我们必须先来了解一下何为量子力学。而谈起量子力学，不得不提及的就是著名的薛定谔的猫实验。

薛定谔的猫

薛定谔的猫是奥地利物理学家埃尔温·薛定谔试图证明量子力学在宏观条件下的不完备性而提出的一个思想实验。实验内容如下：

把一只猫放进一个封闭的盒子里，然后把这个盒子连接到一个包含一个放射性原子核和一个装有有毒气体的容器的实验装置。设想这个放射性原子核在一个小时内有50%的可能性发生衰变。如果发生衰变，它将会发射出一个粒子，而发射出的这个粒子将会触发这个实验装置，打开装有毒气的容器，从而杀死这只猫。那么在一个小时后把盒子打开，我们看到会是“衰变的原子核和死猫”还是“未衰变的原子核和活猫”哪种情况呢？由于原子核衰变的可能性是50%，在未进行观测时，这个原子核处于已衰变和未衰变的叠加态，那么在观测前猫死或活的概率也是50%。但问题是这个系统从什么时候开始不再处于两种不同状态的叠加态而成为其中的一种呢？在打开盒子进行观测以前，这只猫是死了还是活着抑或半死半活？这个思想实验将量子理论从微观领域带到了宏观领域。



根据哥本哈根解释，当观测者未打开盒子之前，猫处于一种“又死又活”的量子云状态，该状态可以用一个波函数来描述，而波函数可由薛定谔方程解出。一旦观测者打开盒子观察猫的状态，波函数会坍塌，量子云集聚转化为呈现在观测者面前的“死猫”或“活猫”的状态之一。

而根据多世界解释，当观测者打开盒子进行观测的那一刻，世界会分裂成多个平行世界，而观测者只能进入众多的平行世界其中之一，而观测结果因此是唯一的，猫是“生”或“死”。而在其他平行世界里猫的状态会由薛定谔方程决定。其生存的概率越大，猫幸存下来而处于其中的平行世界数目也就越多。

也就是说，世界在面临任何一个选择肢的时候都会向着不同方向进行分裂。这一点其实和我们玩游戏的感觉很像，遇到分支选择的时候存档，通过选择不同的选项进入的不同路线就是一个个平行世界，通往不同的结局。另一方面每一次存档都可以看做一次世界的分裂，每一次读档都可以看做一次时间穿越。事实上，现实世界与游戏世界的位置结构关系和平行世界的构造极为相似。各个平行世界内的人们无法互相认知，但是可被上位世界的人类可以观测到，对于观测者来讲他也可以靠自己主观选择平行世界的走向。这和各个游戏的世界观不通用，玩家决定游戏的走向是同样的概念。光讲理论或许有些抽象，还是让我们通过实际的例子来看吧。



《密室献祭》这款游戏虽然仅仅是房屋脱出类的小品级作品，但其剧本意外地极具深度。整个世界是一个量子架构，其中各个路线可以看做互不干涉的平行世界。然而身为ICON的少女伊露卡通过梦境进行时间穿越修改历史的部分却是直接从因果层面上对世界进行写入，可以说是两种时间穿越方式相结合的产物。而最后真结局中对现实世界的还原，可以说是对量子理论一种独特的解释

密室献祭

遥远的未来世界，地球圈逐渐迎来了一场巨大的灾难。太阳系的恒星也就是太阳，它的寿命进入老年期而开始膨胀变大成为红巨星。距离太阳较近的水星和金星已经被太阳吞没，地球上的生物也因此而濒临灭绝，而人类也早早被迫移居地下。

然而人们意识到哪怕在地下，地球本身的灭亡也已经进入倒计时的当下，作为物种人类无法存续太长时间了。

或许有一些人逃往了太空寻找其他适合居住的恒星系，他们是否成功没人知道，对于留在地球上的人们这并不重要。对于他们来讲，更重要的是在现在的情况下为了防止人类这一物种的灭亡，必须要做些什么。

尽管灭亡已经进入了倒计时，但时限比人们想想的要长的多。于是，在多少代科学家们经过苦心研究下，最终找到了，是人类社会存续的方法——将人类社会数据化，转换为量子式的生命。这样一来哪怕地球毁灭，人类的肉体丧失，但历史、文化、精神都将永久的作为数据保存，并且由于是量子状态，包括过去、未来所有的历史都将以无限可能性的状态存续下去。

但是，人性或许始终无法满足于没有肉体只有精神、虽然无限存续但却一成不变的世界。科学家们也预料到了这一点，在将现实世界量子化的时候，为了终有一天重现现实世界，他们将将“ICON的种子”，也就是一种类似脱出程序的东西编入了量子世界的系统中。

作为打开这一“薛定谔的箱子”的钥匙，ICON拥有在梦境中能够穿越时空的能力，并且她们的梦中发生的事情会转变为现实。最终的“开箱”需要，使用存在与量子世界网络LEVEL7领域管理整个世界的电脑终端实施程序，令她们怀着对真实世界的印象做梦便可以解开量子世界的束缚，整个世界回归现实。

如果说平时的梦境是通过时空移动干扰量子确率世界的因果的话，那么开箱程序就是从根本上修正人类将世界量子化的因果。只要是ICON在运行开箱的时候选择出最美好的地上的印象，就可以将本已化为焦土地狱的现实世界重现为美好的地球。可是在以重现地上世界为目的培养第一代ICON的时候，人们给她输入了过多的知识，于是她拥有可以预测地上的一切可能性的能力，如果用这样的ICON来开箱的话，有很大危险会重新构建游戏ZERO结局中末日的地球。人们害怕这种结局，于是决定与其冒着毁灭的风险重现地上，不如苟且活在量子世界里，初代ICON就这样被封印了。

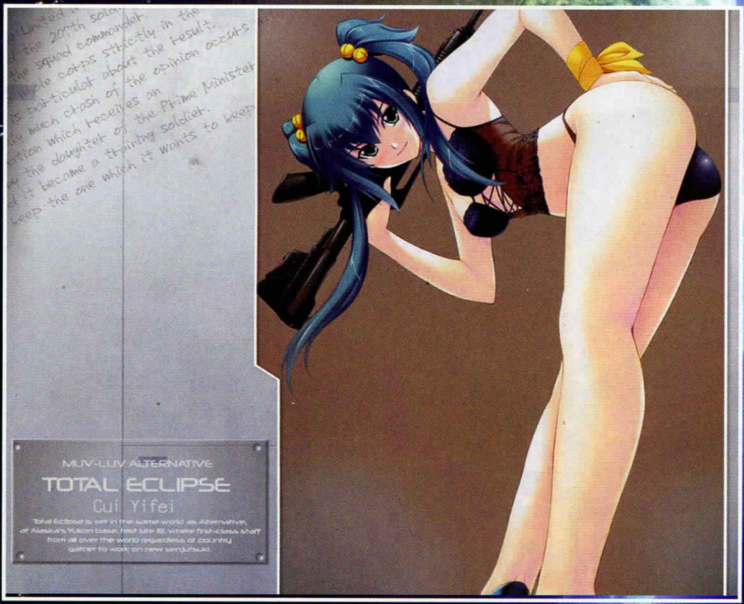
几个世纪后到了游戏中的时代，世界管理局又一次启动ICON计划。可是他们培养ICON并不是为了重现现实世界，而是看中了她能够修改过去因果的能力为了私欲要改变历史。然而在培养过程中过分使用药物与刺激疗法使身为ICON的少女精神越发不稳定，最终由于多方因素，引发了地底世界崩坏的危机。主角一行人在逃离过程中，在各种不同路线，也就是平行世界中的经验过各种各样的失败和死亡。最终出现了一个众人都存活的世界，并且找到了ICON的真相。由于此次ICON培养过程中更多的是为了改变过去，少女对于未来的知识和预知能力都有所欠缺。由于观测者无法观测到自己无法认知的事物，只要让她只抱有最美好的地上的幻想开箱的话，就可以在几乎没有出现末日地球的可能性下构筑最美好的现实。而正因为如此，令世界的再生的程序才有可能成功。

就这样，濒临毁灭的世界被几位少女所拯救。

量子理论对时间、世界间穿越的解释

相信大家看到这里多少会有些混乱，让我们来整理一下。首先，只要找到合适的方法，时间旅行并非不可能的存在，只不过我们现在的科学技术无法将其实现。虽然根据平凡原理：如果在未来时间旅行能够成为司空见惯的日常的话，那么现在我们的世界没有未来人到访便不正常。但是不能排除在不为人知的地方，世界中确实有着未来人存在的可能性。由于存在着未来人对历史的修正问题，某种意义上未来人并非属于我们这个世界的存在。也就是说，当一个人进行时间旅行回到过去，他所到达的并非他自己世界的过去，而是由于世界加入了他这个来自未来的异常要素，而分歧出来的另一个平行世界才对。并且一旦脱离原来世界的时间轴，哪怕他具有回到未来的能力，那他所回到的也并非自己原来离开的世界。而是因他使用时间机器离开时间轴而产生的分支平行世界。

用Muvluv中经典的因果律量子论来解释的话，宇宙中的平行世界是无数存在的。而作为世界的意识，是不允许人们随便进行超出原本属于自己的世界以外的移动的。然而使用巨大量的能量作交换，小型的世界间移动还是可能的。但是由于人的存在受到自我意识与世界意识两方面的因素所影响，无论因自然原因还是人为原因移动到其它平行世界的人或事物会受到世界意识的否定，如果没有强大的精神意识自身的存在，该人物便会被世界所遗忘，进而消失。而有关历史修改，由于平行世界间移动中时间的概念变得模糊，自身移动到与自己经历过的世界具有相近历史走向的世界也是可能的，这时利用自己过去的经验对世界的历史进行操作在原理上也并非不可能，然而由于这种行为对世界历史产生的改变，也会逐渐使该世界偏离这一世界间旅行者的记忆。也就是说，原本世界在新要素的影响下产生了新的世界，于是过去的经验便会不再奏效，失去进一步修改历史的能力。这从某种意义上讲也是世界对不符合客观规律的行为的一种反动。除此之外，世界有一种追求平衡状态的性质，由于离开原有的世界造成的因果律失衡世界意识会设法将其弥补，也就是说这为离开平行世界后再度回归同一世界创造了条件。平行世界间的往返也成为了可能。



无尽的世界孕育着无穷的可能性，一切的一切证明时间旅行和平行世界绝非不可能的存在。随着量子力学研究的不断进步，相信在不远的将来人类能够更进一步的接近世界的真实。到时候，无论是宇宙间超长距离旅行、又或是穿越时间、空间乃至世界都会成为我们身边的现实。在那之前，让我们在充分享受各种游戏与文学作品带给我们的穿越体验吧。在欢乐之余，锻炼思维、加深对世界的理解与认识，也未尝不是件益事。

最后，让我们回到本文开头部分世界杯具期间未来哥的问题上来。不得不说这种哗众取宠的行为实在有些可笑，希望大家将来如果有机会回到过去的话不要学他，真正去干点对世界、对社会、对自身更有意义的事情才好。

那么本期科普教室到此结束，期待将来与大家不知何时何处的再会。



Muvluv Alternative

这是一个爱与勇气的故事。

2001年10月22日，原本过着普通平凡高中生活的18岁少年白银武，一觉醒来发现自己被放逐到了一片荒芜平行世界。在这里，人类与地球外起源种生物「BETA」的战斗已经持续了数十年，而处于劣势的人类正走在灭亡的倒计时中。对于自己世界移动的原因一无所知的他，不断被现实所翻弄。然而不知何时武开始接受了自己的命运，作为联合国军的卫士参加了拯救人类的计划「ALTERNATIVE 4」，为了守护平行世界的地球与所爱之人与同伴们并肩作战。

然而由于国家间的利益冲突未能解决，「ALTERNATIVE 4」计划没能按时提出相应的结果而遭到放弃。人类最终选择了放弃地球的「ALTERNATIVE 5」计划。

而三年后，白银武又一次在自己的房间从沉睡中醒来，以为回到了原本世界的他面前依然是残酷的现实，他又一次回到了2001年10月22日——他来到这一地狱般世界的那一天。紧接着世界间移动又是时间倒流，面对超越人类理解能力的现实，白银武挣脱了迷惘，脑中对人类败北的模糊记忆与莫名的丧失感驱使他决定用自己对未来的知识改变那悲剧一般的结局。

为成功避免了危机而欢欣，为自己的知识给人类带来希望而兴奋，为成功解决了突发事件而充满信心，然而这一切都因为在初次的「对BETA战斗」中被击溃。而战斗后来安慰的教官在自己面前被残存BETA吃掉，最终令他逃离了这个世界。利用之前在「ALTERNATIVE 4」计划中回收平行世界理论资料的机器，他回到了一个与他曾经所在世界相当接近的平行世界，同时也将灾难带到了这里。作为因果导体的武，将BETA世界中数十亿人死亡的命运搬运到了和平的世界，其中更包括他的导师和最珍重的青梅竹马。一度自暴自弃企图寻死的他，在两个世界都给予他极大帮助的老师对现状情况分析与劝诫中再一次明确了自己的目的。为了拯救这两个世界的人类，白银武再一次回到了战斗的世界。

经历了无数的牺牲与别离，人类终于在与BETA的战斗中走出了胜利的一小步。而在战斗中几乎失去了一切的白银武，终于从无尽的轮回与因果束缚中解脱。

然而人类的战斗，还尚未结束……



白騎士物語
しろきし　ものがたり

―光と闇の覚醒―



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名　白骑士物语~光与暗的觉醒~			2010年7月8日
	RPG	LEVEL 5	6980日元	日版
	蓝光	1－6人	720p	12岁以上

尤莉

一直暗恋着主角雷纳德的亲梅竹马，决心与雷纳德一同面对即将发生的一切。

太阳王

被公认为最强的骑士，接近于神一般的存在，被众多谜团包围的关键性人物。

希斯娜公主

在前作中失去父亲的公主，在本作中会继续为了巴兰德鲁的和平拼劲全力。

格拉塞尔

充满未知的神秘组织瓦扎德的头领，总是一副目空一切的姿态，事实上他的实力也完全可以傲视一切，因为他的骑士就是最接近神的太阳神。格拉塞尔坚信自己是皇帝马德拉斯的转世，企图将全世界据为己有。一年前建立全新的帝国伊修雷尼亚，对全世界发表了战争宣言。在本作中他将会是主角前进道路上最大的阻碍，究竟格拉塞尔和主角之间将会演绎怎样的故事，这就需要我们进入游戏慢慢体会了。

守护着各自信念与正义的骑士再次正面对决

白骑士

素材类道具合成列表

合成结果	费用	素材	素材	
鋼石	100	鉄鉱石x2	銀鉱石x1	
燃料石	100	アンモナイトの化石x2	甲虫の化石x1	
水晶石	100	蛍石x2	黒曜石x1	
樫の枝木	100	小さな苗木x2	立派な苗木x1	
ココヤシの原木	100	樫の原木x2	杉の原木x1	
ヒメタマムシ	100	オオアゴカミキリx1	九香虫x1	
トリカブト	100	紅花x2	サボテンの花x1	
黄金色の綿毛	100	サボテンの花x2	木綿の綿毛	
ノロイタケ	100	テングタケx2	ネムリキノコx1	
リーフ・ウヌム	2000	磁石水晶x1	絶縁避魔針x2	ガーマンの油x1
リーフ・ドゥオ	2000	炎飛竜の眼x1	飛竜の血x2	ガーマンの油x1
リーフ・トリア	2000	ピュアハートx1	巨大な鋭い顎x2	ガーマンの油x1
リーフ・クアトル	2000	古竜の頭蓋x1	古竜の血x2	ガーマンの油x1

消费道具合成列表

合成结果	费用	素材	素材
ヒールポーションI	10	お化けクルミの殻x1	小さな白い花x1
ヒールポーションII	20	ヒールポーションIx1	トカゲイチゴx1
ヒールポーションIII	40	ヒールポーションIIx1	紅花x1
女神のしずくI	30	消化液x1	コガネムシx1
女神のしずくII	40	ねっとりした樹液x1	九香虫x1
女神のしずくIII	250	朝霧の雫x1	甘露虫x1
ヒールドロップI	30	ヒールポーションIx1	テングタケx1
ヒールドロップII	40	ヒールポーションIIx1	ネムリキノコx1
ヒールドロップIII	60	ヒールポーションIIIx1	ノロイタケx1
マナポーションI	20	魔晶石の欠片x1	獣の血x1
マナポーションII	30	魔晶石x1	巨人の血x1
マナポーションIII	50	魔晶石の塊x1	巨獣の血x1
エリクサー	500	巨蟲の薬肝x1	冬虫夏草x1
復活の薬	450	ミストの結晶x1	紫根の花x1
復活の霊薬	800	朝霧の雫x1	月の花x1
復活の神薬	1500	ミストの大結晶x1	太陽の花x1
生命の石	1300	竜の堅い卵	妖魔の化石
万能薬	350	大きい種x1	霊芝x1
チャージドリンクI	300	黄色い花粉x1	サボテンの花x1
チャージドリンクII	650	ハチミツx1	パフキノコx1
チャージドリンクIII	2000	白い花粉x1	アロマ草x1

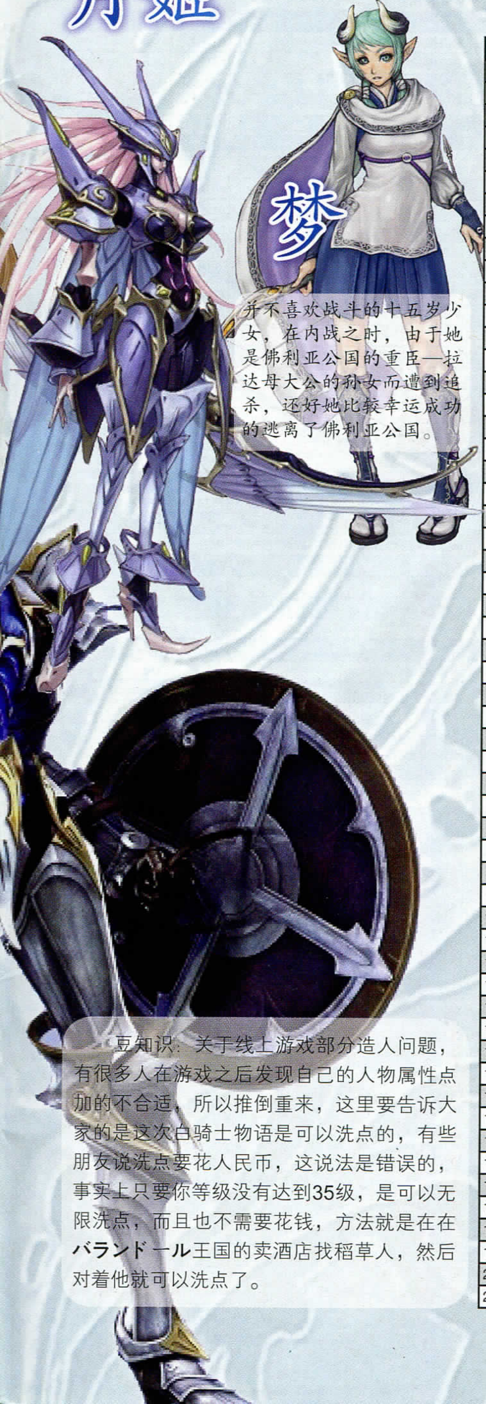
龙骑士



寄宿着传说中龙之力量的骑士，长久以来受到神龙的守护，与凯撒签订了契约，在前作中有着抢眼的表现。手中的长枪有着压倒性的力量，同时可以靠着身后的巨翅翱翔与天空之中。

犹如史诗般恢弘 与你的骑士一起为了守护那最珍贵的存在

月姬



梦

并不喜欢战斗的十五岁少女，在内战之时，由于她是佛利亚公国的重臣——拉达母大公的孙女而遭到追杀，还好她比较幸运成功的逃离了佛利亚公国。

双手剑武器合成列表

合成等级	合成结果	费用	素材	素材	素材	基本能力
	鋼の大剣：1	150	バスターソード+1	竜の骨x3		Lv.15 攻33 重
	鋼の大剣：2	150	バスターソードx1	クレイモアx1		Lv.15 攻33 重
	バルバロイブレード：1	150	クレイモア+1	人形の核x2		Lv.17 攻39 重
	バルバロイブレード：2	150	クレイモアx1	鋼の大剣x1		Lv.17 攻39 重
	グレートソード：1	200	鋼の大剣+2	土竜の鱗片x2		Lv.17 攻41 重
	グレートソード：2	200	銀鉱石x3	土竜の鱗片x5		Lv.17 攻41 重
	グレートソード：3	200	鋼の大剣+1	バルバロイブレードx1		Lv.17 攻41 重
	ツヴァイハンダー：1	250	バルバロイブレード+2	火竜の爪x2		Lv.22 攻48 重
	ツヴァイハンダー：2	250	倭刀+2	鋼石x3		Lv.22 攻48 重
	ツヴァイハンダー：3	250	バルバロイブレード+1	グレートソードx1		Lv.22 攻48 重
	青竜刀：1	250	グレートソード+2	封印符x1		Lv.26 攻55 重
	青竜刀：2	250	円頭太刀+2	封印符x1		Lv.26 攻55 重
	青竜刀：3	250	グレートソード+1	ツヴァイハンダーx1		Lv.26 攻55 重
	ロックブレイカー：1	300	青竜刀+2	人形の岩塊x2		Lv.30 攻62 重
	ロックブレイカー：2	300	人形の岩塊x4	欠けた苔むした面x1		Lv.30 攻62 重
	ロックブレイカー：3	300	ツバイハンダー+1	青竜刀+1		Lv.30 攻62 重
	紅玉石の宝剣	700	青竜刀+3	土巨獣の爪x2		Lv.35 攻77 MP+6 重
	夜叉ノ大蛇：1	700	ロックブレイカー+3	蜘蛛の猛毒牙x5		Lv.35 攻75 毒 重
	夜叉ノ大蛇：2	700	斬馬刀+3	ガルーダの原木x3		Lv.35 攻75 毒 重
	スチールハート：1	700	ツヴァイハンダー+3	鋼石x5		Lv.35 攻77 強さ+1 重
	スチールハート：2	700	古竜の鱗片x5	氷巨獣の爪x2		Lv.35 攻77 強さ+1 重
	蒼玉石の宝剣	800	紅宝石の宝剣+3	青い原石x2		Lv.38 攻90 強さ+1 重
	破邪の大剣：1	800	紅宝石の宝剣+3	光る鉄の塊		Lv.38 攻91 MP+6 アンデッドキラー 重
	破邪の大剣：2	800	風竜の角x2	土竜の角x2		Lv.38 攻91 MP+6 アンデッドキラー 重
	ブレイブハート：1	900	蒼玉石の宝剣+3	火竜の頭蓋x1		Lv.44 攻109 強さ+2 重
	ブレイブハート：2	900	スチールハート+3	黒鉄鉱石x4		Lv.44 攻109 強さ+2 重
	アロンダイト：1	900	セント・クレイモア+3	氷竜の角x2		Lv.44 攻105 MP+12 マヒ 重
	アロンダイト：2	900	破邪の大剣+3	古びた大砲x1		Lv.44 攻105 MP+12 マヒ 重
	魔人の大鉈	900	夜叉ノ大蛇+5	古びた大砲x1		Lv.44 攻112 MP+12 ギガースキラー 重
	デビルブリンガー	1000	ブレイブハート+5	風巨獣の鋭い尾x1		Lv.47 攻124 重
	ドラゴンスレイヤー	1000	アロンダイト+5	古竜の頭蓋x2		Lv.47 攻120 MP+12 ドラゴンキラー 重
	ブレイブハートII	1100	ブレイブハート+5	タブネジウム332x2		Lv.50 攻140 強さ+3 重
	ルーンブレイカー	1100	アスミウム899x1	土飛竜の眼x1		Lv.60 攻152 MP+18 沈黙 重
	聖剣グラム	1100	ドラゴンスレイヤー+5	氷巨人の魔眼x2		Lv.63 攻156 MP+18 重
	デスブリンガー	1200	デビルブリンガー+5	黒飛流の大顎x4		Lv.65 攻172 強さ+4 重
	クラウ・ソナス	1200	聖剣グラム+5	氷竜の純血x3		Lv.70 攻184 強さ+4 睡眠 重
	魔剣ダーククラウド	1200	ルーンブレイカー+5	毒谷虫の大角x4		Lv.70 攻187 強さ+4 重
	真・魔人の大鉈	1200	魔人の大蛇+8	魔石魔砲x2		Lv.73 攻190 MP+24 ギガースキラー 重
13	クラウドバスター	1500	魔剣ダーククラウド+5	双魔人の藍眼x2		Lv.75 攻200 強さ+5 マヒ 重
13	金色摩陀羅	1500	ルーンブレイカー+5	闇竜の堅頭蓋x1		Lv.75 攻203 MP+30 重
14	聖剣バルムンク	2000	聖剣グラム+8	魔神の眼x2		Lv.80 攻229 MP+30 睡眠 重
14	クロスハインダー	2000	ミスリル鉱石x10	ミストの錬結晶x3		Lv.80 攻231 強さ+5 重
15	霊剣アガートラーム	2500	クラウ・ソナス+8	イビルハートx2		Lv.80 GR22 攻260 強さ+6 ドラゴンキラー 重
15	金色摩陀羅改	2500	金色摩陀羅+5	タブネジウム333x8		Lv.80 GR22 攻265 MP+36 重
16	ドゥームブリンガー	3000	デスブリンガー+8	古代竜の化石x8		Lv.80 GR23 攻291 強さ+6 毒 重
16	ヘイロウクレイモア	3000	クロスハインダー+5	トロルキングの金爪x4		Lv.80 GR23 攻290 強さ+6 沈黙 重
17	魔刃ディアボロス	3500	クラウドバスター+8	虹玉鋼x2	魔獣王の眼x1	Lv.80 GR24 攻325 強さ+7 重
17	セラフブレード	3500	聖剣バルムンク+8	白飛竜の飛空石x2	神獣の化石x5	Lv.80 GR24 攻318 MP+42 ドラゴンキラー 重
17	グレイブキーパー	3500	金色摩陀羅改+5	鉄人形の真核x3	氷巨人の頭頂骨x3	Lv.80 GR24 攻321 MP+42 トロルキラー 重
18	ソル・ブレイド	4000	霊剣アガートラーム+5	炎巨獣の剛爪x4	大炎蜘蛛の剛顎x4	Lv.80 GR25 攻356 強さ+7 火+4 重
18	聖王剣ローラン	4000	ヘイロウクレイモア+5	天魔鉱石x8	氷竜の鋼牙x6	Lv.80 GR25 攻352 強さ+7 トロルキラー 重
18	エピタフバスター	4000	グレイブキーパー+5	神獣の化石x8	魔石魔砲改x1	Lv.80 GR25 攻348 MP+42 ドラゴンキラー 重
19	レーヴァテイン	5000	ソル・ブレイド+5	火竜の頭頂骨x2	天魔鉱石x15	Lv.80 GR26 攻383 強さ+8 重
19	霊剣エグリゴリ	5000	セラフブレード+5	古竜の剛翼x6	太陽神の涙x6	Lv.80 GR26 攻380 MP+48 ドラゴンキラー 重
20	デュランダル	6000	聖王剣ローラン+5	闇竜の頭頂骨x2	天魔鉱石x15	Lv.80 GR26 攻381 強さ+8 トロルキラー 重
20	魔人王の大蛇	6000	真・魔人の大蛇+8	双魔神の藍眼x2	太陽神の涙x6	Lv.80 GR26 攻386 MP+48 ギガースキラー 重

豆知识：关于线上游戏部分造人问题，有很多人在游戏之后发现自己的人物属性点加的不合适，所以推倒重来，这里要告诉大家的是这次白骑士物语是可以洗点的，有些朋友说洗点要花人民币，这说法是错误的，事实上只要你等级没有达到35级，是可以无限洗点，而且也不需要花钱，方法就是在在**バランドール**王国的卖酒店找稻草人，然后对着他就可以洗点了。

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

七月中下旬将迎来暑假的一次不小的游戏井喷，优秀的游戏接连登场实在令人应接不暇。不过此后的八月虽然也偶有大作，但总体上感觉进入了淡季，全平台发售游戏数量屈指可数。是否电子游戏界也进入了转折点呢？这就不得而知了。不过不可否认的是新时代确实在以悠然的脚步向我们走来，至于是吉是凶、是福是祸，还是只有等时间来向我们证明了。

PS3 PlayStation 3

	2010年6月		
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	薄樱鬼：巡想录	AVG	Idea Factory
17日	诸神之战	ACT	Game Republic
22日	★变形金刚 塞伯坦之战	ACT	Activision
24日	★托托莉的工作室 阿兰德的炼金术士2	RPG	Gust
24日	白色相册 缀满冬日的回忆	AVG	LEAF
24日	初音未来-Project DIVA- 梦幻剧场	MUG	SEGA
24日	创意族赛车	RAC	United Front Games
24日	★波斯王子 遗忘之沙（日版）	AVG	UBISOFT
25日	顽皮熊（欧版）	ACT	A2M
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
29日	顽皮熊（美版）	ACT	A2M
29日	奇异之旅	FPS	RS
	2010年7月		
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
08日	★白骑士物语 光与暗的觉醒	RPG	Level5
08日	脱狱潜龙 惩罚	ACT	Volatile
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
15日	剑、魔法与学园2G	RPG	Acquire
22日	疾驰残影	RAC	Square Enix
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	超次元游戏 海王星	RPG	Compileheart
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
	2010年8月		
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
19日	★异世纪传说A.C.E.R	ACT	NBGI
24日	凯恩与林奇2：伏天	ACT	Io Interactive
24日	黑手党2	ACT	2K Czech

XB360 XBOX360

	2010年6月		
15日	海军突袭 杀戮狂潮	ACT	Artech Studios
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	诸神之战（日版）	ACT	Game Republic
22日	★变形金刚 塞伯坦之战	ACT	Activision
22日	益智之谜2	PUZ	Infnite Interactive
24日	★怪物猎人FRONTIER ONLINE	ACT	Capcom
24日	战极姬2~叶隐少女、不乘风云~	SLG	SystemSoft Alpha
24日	★波斯王子 遗忘之沙（日版）	AVG	UBISOFT
25日	顽皮熊（欧版）	ACT	A2M
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
25日	顽皮熊（美版）	ACT	A2M
29日	★九十九夜2	ACT	Feelplus
29日	奇异之旅	FPS	RS
29日	狙击手 幽灵战士	FPS	City Interactive
	2010年7月		
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
06日	镇压2（美版）	ACT	Ruffan Games
08日	镇压2（日版）	ACT	Ruffan Games
08日	脱狱潜龙 惩罚	ACT	Volatile
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	最高指挥官2	RTS	Gas Powered Games
29日	阿格雷斯特战记ZERO	SRPG	Idea Factory
29日	强袭魔女 白银之翼	STG	Gulti
29日	秋之回忆 誓约的记忆	AVG	5pb
	2010年8月		
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
24日	凯恩与林奇2：伏天	ACT	Io Interactive
24日	黑手党2（美版）	ACT	2K Czech
27日	黑手党2（欧版）	ACT	2K Czech

Wii W-i-i

	2010年6月		
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	化石超进化 起源	ARPG	Genki
17日	HOSPITAL 6位医生	ACT	Altus
22日	十分钟快速健身	SPG	Anchor Bay
22日	变形金刚 塞伯坦冒险	ACT	Activision
24日	一闪女皇	FTG	MileStone
24日	★SD高达扭蛋战争	SRPG	NBGI
29日	最后的气宗	ACT	THQ
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
	2010年7月		
06日	击打革命	SPG	Alpha Unit
06日	剑斗士传奇	ACT	High Voltage
06日	神偷奶爸	ACT	D3 Publisher
08日	Wii Party	ETC	Nintendo
15日	大家的拉拉队2	MUG	NBGI
15日	★勇者斗恶龙 怪兽战斗之路VICTORY	CAG	Square Enix
22日	影之塔	ACT	Hudson
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
	2010年8月		
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	俄罗斯方块聚会：豪华版	PUZ	Tetris Online
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
31日	★银河战士：另一个M	ACT	Nintendo
31日	侦探家族	PUZ	Wideload

NDS Nintendo Dual

	2010年6月		
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	宠物蛋的人气商店	SLG	NBGI
17日	乌龙派出所DS成王败寇 两津流一掷千金大作战	ETC	Banpresto
19日	★幽灵欺诈	AVG	Capcom
19日	绘心教室DS	ETC	Nintendo
22日	TNA摔角 穿越界限	SPG	DoubleTap
22日	勇者斗恶谜2	PUZ	Infnite Interactive
24日	★爱相随+	AVG	Konami
24日	心跳回忆女生版3rd Story	AVG	Konami
29日	最后的气宗	ACT	THQ
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
	2010年7月		
01日	Elminage 2 DS 双生的女神与命运的大地	RPG	STARFISH-SD
01日	★太鼓达人DS 轰隆妖怪大决战	MUG	NBGI
01日	闪电十一人3 面向世界的挑战	RPG	level5
01日	数码宝贝物语 失落的进化	RPG	NBGI
06日	神偷奶爸	ACT	WayForward
08日	牧场物语 双子村	SLG	MMV
11日	★勇者斗恶龙9 星空的守护者（美版）	RPG	Level5
15日	★火炎之纹章 新纹章之谜 光与影的英雄	SRPG	Intelligent System
15日	舞动大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇	AVG	Bandai
22日	家庭教师Hitman Reborn！ DS火焰对战XX	FTG	Takara Tomy
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	FTG	Hudson
22日	电车GO！特别篇：复活！昭和的山手线	SLG	Taito
22日	六角猜谜2	PUZ	NBGI
29日	忍者乱太郎 学年对抗战益智之段	ETC	有限会社大高
29日	假面骑士战斗 卡片大战	TBG	NBGI
29日	Let's漫画家DS Style	AVG	columbia
29日	巫术 忘却的遗产	RPG	Genterprise
29日	★重装机兵3	RPG	角川Games
	2010年8月		
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	光之美少女：打扮合集	ETC	NBGI
05日	俄罗斯方块聚会：豪华版	PUZ	Tetris Online
05日	[illegible]可爱	SLG	columbia
19日	变身公主偶像DS	ETC	SEGA

PSP Playstation Portable

	2010年6月		
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
22日	TNA摔角 穿越界限（美版）	SPG	Point of View
24日	D.C. 初音岛 女生旋律 携带版	AVG	Sanctuary
24日	CLANNAD 光芒守护的小镇 下卷	ETC	Key
24日	星座彼氏:春 携带版	AVG	Honeybee
24日	创意族赛车	RAC	United Front Games
24日	拳皇携带版 94-98 大蛇之章	FTG	SNK Playmore
24日	★我的暑假2 携带版 神秘姐妹和沉船的秘密	AVG	Mkitchen
24日	Chaos;Head Noah	AVG	nitroplus
24日	大战略PERFECT:战场的霸者	SLG	SystemSoft Alpha
24日	水仙 如果还有明天 携带版	AVG	Portablestage nana
24日	歌之王子殿下	AVG	Nippon Ichi
25日	幕末维新传 革命	RPG	zerodiv
25日	TNA摔角 穿越界限（欧版）	SPG	Point of View
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
29日	大众网球 携带版	SPG	Clap Hanz
	2010年7月		
06日	神偷奶爸	ACT	Monkey Bar Games
08日	时间幻想	ARPG	Opus Studio
08日	便利店 携带版	SLG	Hamster
15日	桃太郎电铁组队战 爱、友情、胜利之卷	ETC	Hudson
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
15日	凯蒂猫的打砖块游戏	PUZ	Dorasu
15日	★最后的战士	RPG	Capcom
15日	武装神姬 战斗大师武装神	ACT	Konami
15日	火影忍者疾风传 羁绊驱动	ACT	NBGI
22日	★Fate/新章	RPG	MMV
22日	诡计对逻辑：第一季	AVG	Chunsoft
22日	二世之约	AVG	Idea Factory
22日	S.Y.K新说西游记 携带版	AVG	Idea Factory
22日	真·怪兽之王Final EX~无垢的叹息、天冥的灾祸~	RPG	SystemSoft Alpha
29日	花归葬	AVG	HaccaWorks
29日	第二物语~她的夏天、15分钟的记忆~	AVG	日本一
29日	NEOGEO英雄 终极射击	STG	SNK Playmore
29日	恋爱少女与守护之盾	AVG	PortableAxl
29日	★初音未来-Project DIVA2-	MUG	SEGA
29日	GA艺术科美术设计班 闹剧仙境	AVG	Russel
29日	★伊苏vs空之轨迹	FTG	Falcom
	2010年8月		
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	简单2000系列 PORTABLE Vol.1：THE 麻将	TBG	d3p
05日	简单2000系列PORTABLE Vol.3：死人头弗雷德	ACT	Vicious Cycle
05日	简单2000系列PORTABLE Vol.2：THE 将棋	PUZ	d3p
05日	我们的生存游戏：生存对战	STG	BESTMEDIA
05日	风暴情人	AVG	VRIDGE
05日	尸体派对	AVG	Team GrisGris
05日	★幻想传说：换装迷宫X	RPG	NBGI
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
12日	家族计划	AVG	Contents Traffc
12日	偶像雀士4	TBG	Jaleco
26日	★怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村	ACT	Capcom
26日	★皇牌空战X2：联合攻击	STG	NBGI
26日	地狱犬计划	FTG	MileStone
26日	薄樱鬼随想录：携带版	AVG	Idea Factory
26日	双樱~春日阳光~ さくらさくら -HARU URARA-	AVG	PIACCI

PS3 Wii 重现戏说歪曲的史实《战国BASARA3》

又是一年暑假时，似乎暑假发售已经成了《战BA》系列（正传）的惯例。哪怕是现在也还依稀记得05年第一作出现时土林诚那泼墨豪放画风的人设所带来的冲击，虽然近几作推崇以3D建模的人物形象为主稍微有些残念。不过更为残念的是本作《战BA3》中随着历史的演进，最爱的信长公一家已然退出了历史舞台（？），话说不能像猿秀吉和武田大叔那样作为客串登场吗（虽然这两位能不能使用也还是问题…）爱之扎比和冰雪伊月小妹就更不知死到哪里去了。新旧时代的交替总是伴随着苦痛呢。当然，英雄王三成和新成年家康小哥的“基情”碰撞也还是值得期待的。顺便一提，《战BA》第二季动画7月11日已经开始放送了，喜欢的同学请不要错过。



PSP PSP游戏大爆发[RANKER、FATE、MIKU和YSvs.SORA]



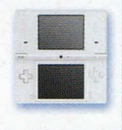
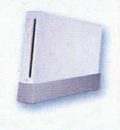


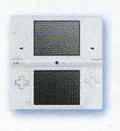


不知各位是否发现了，近期PSP发售的游戏数量比起其他平台要繁荣不少。就连最为惨淡的八月，比起其他只有个位数发售表，PSP依然保持着十数作的佳绩。是否PSP的时代终于到来了呢，还是说这是被时代淘汰前的回光返照呢。不管怎样，现状对于PSP玩家来讲总归不是件坏事，其他索黑们愿意吃不到葡萄就说吐不出葡萄皮就随他们去好了。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PSP 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
							
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1160 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PSP手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	160G记忆棒
							
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	300 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	300 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年8月15日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1080元 ★PSP3000主机：1160元

★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1580元 ★PSP GO主机：1580元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）

邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008

★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元

★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元

★PS Ⅱ超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下

★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

Scarlet赤银的红魔馆

在下赤银，动漫游戏三栖人。爱好热血、煽情，猎奇、病娇，总体上是个杂食派，但说白了不过是个伪宅而已。本栏目由我和我的现实逃避用假想人格白银为您主持（请多关照）。



前情提要

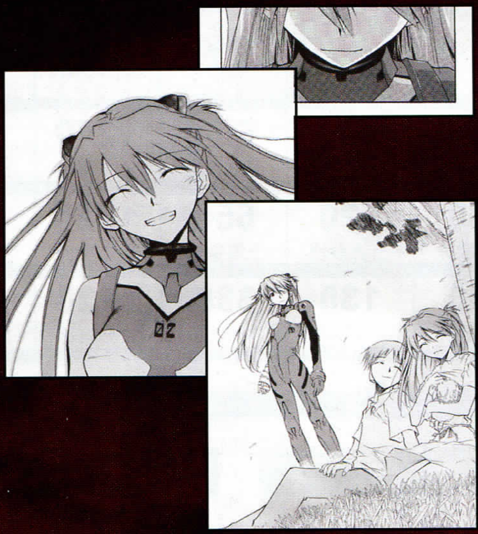
从剧场版结局红色LCL海的岸边穿越回到了十三使徒战之前的世界的真嗣，为了避免悲剧般的结局选择了更为积极的行动，一点一滴的改变了未来。然而他与明日香结合，却造成的绫波丽的自杀...尽管真嗣为此而自暴自弃，并且受到红海结局明日香幻觉的骚扰，但他还是决定和明日香走到最后。而明日香体内也怀上了二人的孩子，于是二人终于决定举办结婚典礼。而就在他们分发充满希望的请柬，举行典礼之前却遭遇使徒来袭。明日香为了保护真嗣，携二号机与使徒一同自爆。因此而受到刺激丧失自我的真嗣却又被另一个明日香所唤醒，仅仅为了让他尝尽这份绝望。真嗣为了挽回一切决定再次引发人类补完重新再来，但却阴错阳差地杀了并非最后使徒的渚薰。这时他又得知自爆的明日香还活着的消息，而保住她性命的正是他们二人的孩子——使徒，而这同时也宣布了真嗣自己就是最后的使徒，若自己生存便意味着包括明日香在内所有人类的死亡。同一时刻，在SEELE的命令下战略自卫队和EVA量产机部队展开了对NERV本部的攻击。而面对虽然获救但被使徒夺取内心的明日香，真嗣终于下定决心——为了守护NERV的人们而战，哪怕那意味着自己的死，哪怕在那前方没有属于自己的未来......他毅然走向了初号机的格纳库。

Retake 0

“我的一切是由对真嗣的憎恶所构成的。”

这个世界不过是人类补完后真嗣的意识所创造的世界之一，一切不过是为了他的自我满足，而作为最后幸存者之一的明日香不知为何必须陪他一起经历这一个个的世界。面对到最后为止都对自己见死不救，甚至最后时刻想要扼杀自己的真嗣，明日香对在一个个新世界中欢笑自在生存的真嗣充满了憎恶。而且也只有她知道这个世界的终结等待着真嗣的是怎样的绝望——说到底这个世界不过是妄想所创造的虚构的产物，哪怕拥有无限的轮回，在那之前等待他们二人的真实只是那面临毁灭，空无一物的红之海而已。

渐渐地终末的明日香认识到，自己对真嗣的感情除了憎恶、不满、怨恨之外还有些别的感情存在，那是羡慕？是嫉妒？是厌恶？是不快？是失望？还是渴望？一种独占欲？她自己似乎也不清楚。她所唯一明确知道的，只不过是留给她的再也没有与真嗣在一起美好的未来这一点而已。



Retake 4

时间的齿轮再次恢复了运转，大破战略自卫队的初号机和真嗣所面对的是9架量产型EVA与所剩无几的活动限界时间。而失去真·明日香的援助，同步率与AT立场恢复原状的初号机自然不是对手，如上一个世界中的二号机一般节节败退。

战场外，众人也在为了各种各样的目的而奋斗着......碇司令失去了亚当后并被丽所放弃，深知命运走向了另外的方向，放弃了自己原本的目的并开始履行一个父亲的本分；而绫波丽比起与碇司令的羁绊，最后选择了与明日香的约定。由于零号机所在的格纳库被战自所占领，在夺回之前所有驾驶员被转移到了道格玛教条最下层。丽在这里遇到了同样被送到这里的冬二，还有失去记忆把抱在怀中的玩偶当成真嗣的明日香。周围不断播送着的战斗报告中充斥着初号机不利的消息，而战自的攻击造成的爆炸也令道格玛教条不住地在震动。终于丽下定决心，抱着必死的觉悟单身前往零号机的格纳库准备去援助真嗣，而在来到这里途中得知自己妹妹噩耗的冬二却挡在了她的面前。

“想要守护的人无法守护到最后，这可比死还要痛苦！”

这句话似乎吼出了他的心声。于是，不希望丽轻生的冬二与坚定的丽互殴了起来，毕竟女子略输一筹，渐渐的丽变得遍体鳞伤，但她依然坚守之前与明日香的约定要去救真嗣。或许这感动了一直在旁静观的真·明日香，虽然嘴上否定这场战斗的意义，她还是为丽将零号机带了过来。

就在初号机达到活动限界，被众量产型EVA围攻的千钧一发之际，驾驶零号机装备着碇司令拼死准备的阳电子炮的丽前来增援。虽然量产型被一一击破，但拥有S2机关的它们又一次次站了起来。最终无法抵抗的二人面对的是量产型可憎的扭曲口器......

而此刻的真明日香，正如上一次的真嗣一般一个人蜷缩在格纳库的角落里听着这一切而不为所动。这时，一位红发的娇小身影出现在了她的面前。

自称“神”的这位长相如幼时明日香一模一样的神秘女孩，具有似是而非使徒的波长。这不禁令人联想到之前在二号机自爆中消失的真嗣与明日香未出世的孩子。在似乎全知全能她的劝说下，真明日香开始重新审视对真嗣的感情。



“在他设定每个世界注定我都会迷上他，而无论将每个世界的我如何的美化，他都若无其事的把我玷污，我不过是他的爱玩玩偶而已...”

“只不过是因为真嗣他喜欢你呀。”

“...！...”

“既然你也是惣流·明日香·兰格雷的话，你也应该明白的。”

望着少女消失后留在地上的二人婚礼的请柬，明日香满身的绷带，悄然脱落。

与此相呼应一般，初号机的同步率与AT立场爆发般的增强，在明日香与自称神的少女的帮助下战斗一发逆转，觉醒的初号机与朗基努斯枪的威力下瞬间将量产EVA全灭。

“不，一切还没有结束……最后的使徒，还活着。”

真嗣的话语，如同在宣判自己的死刑。然而明日香却原谅了、饶恕了、宽恕了他，圆了他最后的梦。

“在这个你所守护的世界，你有资格获得幸福......我允许你，获得幸福。”

于是，他做了个梦。

——自己获得幸福的梦。

尽管心中莫名的失落感不断扩大，终于他回忆起了那话语、那身影，还有自己的一切。

“谢谢，多亏你我知道了什么是幸福，知道了我所守护的究竟是什么......所以，这就够了。”

“让我们回到属于我们的未来吧，明日香。”

“你会后悔的哦。...明明可以在这个世界幸福的活着的。”

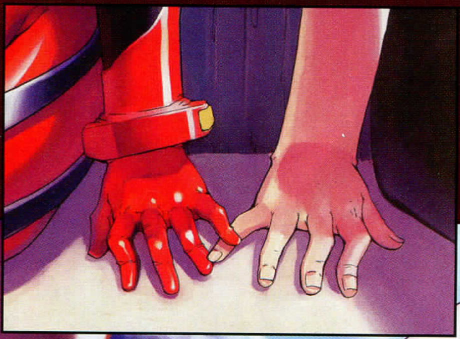
“但那样你就会一直孤独一个人不是吗，我们说好的......最后要一起......”

于是，这一次一切都结束了。

随着小小神明的消失，这个世界的明日香恢复了神智。而初号机自我毁灭后，驾驶员的真嗣也奇迹般的生还。遗憾的巧合，两个人都失去了交往以来的记忆。

新的故事，开始了。

(完)



于是乎，上期的EVA同人漫画Retake介绍下半篇完结之后，本期红魔馆正式开始。（……）我觉得少点什么原来是你一直没有出现，现在又有有什么话说？

（白银：你真的没有讲故事的天赋……）好好，我有自觉的。进入下一个话题，（你不觉得少了点什么吗？）我知道，After看下面好吧。



Retake After

这里请恕我将剧情叙述改变为评析，漫画中最感人的心理描写、画面，想来我这干枯的文字是无法完整的传达给大家了。俺对不起党、对不起政府、对不起家乡父老......咳咳。

简而言之，这是个青涩的爱情故事。真嗣姑且不论（喂，人家难得这么男人的），明日香内心的脆弱与外表的故作坚强，这种反差与矛盾的心理所表现出来的孤寂，使人不禁感到一丝怜爱，不愧为蹭得累傲娇的开山鼻祖。而作者将原作人物性格如此过无不及的还原，配合剧情精彩合理的二次创作，作为当年经典的EVA的同人真结局来看待也绝不为过。尽管现在官方同人真结局“新剧场版”的出现或许使这一地位会有所动摇（好在新剧场版的主线是丽，而Retake是明日香这里做到了互补），但EVA第一王道同人的宝座相信前后数十年是很难有人能超越的。

那么，让我们的EVA同人Retake回顾专题到此为止吧。以下，献上After最后明日香面对不远万里追寻自己来到德国的真嗣，将订婚戒指戴在手上之后对他许下的德文爱之誓言的翻译，与各位明日香饭共勉。愿天下有情人终成眷属。

我发誓

此生，绝不触碰你之外的人

此生，绝不与你之外的人交谈

我的一切，从发梢到脚尖全部为你所有

虽然没有与你相伴的过去的记忆

但那已无必要

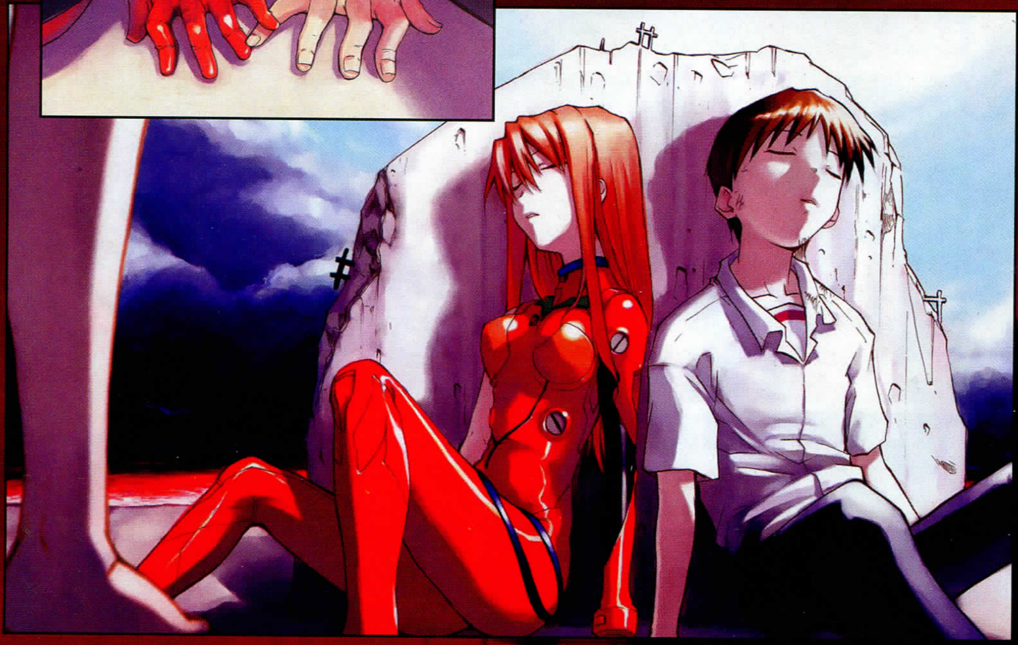
虽然我不知究竟何为真爱

但若将这誓言贯穿一生可被称为爱的话

此生，我将不予任何人好感，永远只爱你一人

我以惣流·明日香·兰格雷之名起誓。

注：本期《电击收藏》赠品中带有根据本作漫画剧情梗概制作的精彩剪辑MAD，作者：藩田志信。请大家配合同封的翻译观看。谢谢。



赤银推片区

接下来插入红魔馆的一项新栏目，其名为“赤银推片区”。绝非字数不够凑版面的东西哦，在上一期的前言中有提到，本红魔馆是以介绍推广动漫游戏宅文化为己任的专门性栏目。但是由于像左边Retake介绍这样的专题其篇幅过长、结构过于单一、缺乏时效性的文章，最终在红魔馆构思评价委员会例会中的反应并不是很好。为了总结经验，吸取教训，不断进取。本期将以这1/3页作为试点，进行当今流行的动漫游戏资讯的特色介绍。希望大家在看到后能够多多发表意见，使本栏目做得更好。（意见建议方式书信、邮件、博客留言等等皆可，附电软官方博客地址http://blog.sina.com.cn/drgame）

那么让我们开始吧。七月作为日本动漫番组换季的集中时期之一，本月前后推出的新动漫节目被称为七月番。10年度的七月番可谓鱼龙混杂、种类齐全。以下附上周间节目表（只包括七月新增番组）。

星期	节目名	赤银关键词
一	学园默示录	校园生化危机 僵尸 燃 学姐 NTR 兵器宅
	滑头鬼之孙	福山润 自攻自受 百鬼后宫
	世纪末超自然学院	谜 人设一般
	和殿下一起	谜 恶搞 短剧 杉田智和
三	强袭魔女 第2季	小裤裤魔女 袭胸魔女
四	大神与七位伙伴	傲娇 稀少价值 社团 童话
	圣诞之吻SS	人渣 后宫 好人 各种妹子 CV天堂
	传说中勇者的传说	谜 基情 CV天堂
	黑执事II	执事 正太 主仆 女性向
	尸鬼	谜
五	祝福之钟	谜 后宫 人渣
	超元气三人娘	谜 幼女 萌 莗段子
六	妄想学生会	学生会莗段子吐槽氏家卜全
	玩伴猫耳娘	肉 猫耳 暗杀娘 外星人 各种双重身份
日	鹦鹉女神 第2季	肉 口袋妖怪 后宫 人渣
	战国BASARA 第2季	燃 CV天堂 苍×红 青椒×茄子 各种CP

其中标有“谜”字样的是赤银基本不会看的，除此之外关键词超过4个以上的是特别推荐。当然，圣诞之吻SS这种过于日西也排除在外，它是因为赤银双眼不支因此而遭封印的。

游戏方面正如本期发售表中所说，近期PSP佳作不断，几款★作自不会错过。此外下期BASARA3攻略虽不归赤银主刀，但依然企图强力插入。再有就是360上的秋之回忆7，犹豫是否要入正呢。等待小P移植似乎也是个办法，不过看到近期公布的梦幻俱乐部着实令人感到画质缩水严重。

最后推荐一部同人CG电影作品《CAT SHIT ONE》，7月17日网络版已放出，喜欢可爱动物角色与残酷战争气氛的朋友请不要错过。

以上是本期的赤银红魔馆，感谢大家的收看。（下次再见）

电玩三国志



□文／猴子

前言

2010年的下半年来临了。看一看手头的游戏，有很多还没有打完，包括现役主机和以前的主机上的很多作品（用某人的话说，这就是松鼠党的杯具）。不过生活中除了打游戏还有许多事情值得关注：这边E3大展刚刚在美国落下帷幕，那边世界杯就在南非热火朝天地举办起来（不过现在也完结了）；Kinect，PS Move，3DS，塑料喇叭“呜呜祖啦”，神奇的“章鱼哥”，斗牛士与无冕之王的对决，这些热过一阵的关键字在大家的视野中淡入淡出，已经是习以为常的事情了。此时再回想一下过去这几年的游戏经历，不禁惊得虎躯一震：毕竟21世纪已经跨入了第10个年头，马上就要过去十分之一了。从上个世纪末到这个世纪初，我们的电玩世界经历了N次风雨变革。现在想想，一个最初被称作“电动玩具”（这也是“电玩”一词最初的由来）的事物在30多年的时间里发展成为令人瞠目结舌的“第九艺术”，其间发生的诸多故事，亦如同一条河流中的水花一般，后浪推前浪，前浪变后浪。“你方唱罢我登场”的桥段重复了不知多少次，而这些桥段穿梭演绎的末尾，便是我们今天所看到的局面。

记得十六年前，本刊最初登载“这里的十年”的时候，曾经这样写道：“一部十七史，从何说起！（文天祥语）”，时隔多年之后，电子游戏这个当初名不见经传，被一些人视作“奇技淫巧”的事物，也发展成为具有相当影响力的产业了。尽管最早的电子游戏《双人网球》（Tennis for Two）诞生于1958年，但是那只是在实验室中用计算机实现的，与今天的商业化游戏相去甚远。从20世纪70年代至今的30多年，可以被认为是电子游戏的商业化时期。电子游戏的平台从计算机转移到专用的电视游戏机，从此之后有了TV Game与PC Game的区别，而TV Game的发展也跨越了7个世代。在它的发展过程中，我们可以看到一个有趣的规律：自80年代以来，每个世代都会出现多个电视游戏平台并存的局面，而且一般来说影响最大的平台数不会超过三个。就好像玩家们眼中的“三国”一般，每一个世代的开始和结束，都伴随着“你方唱罢我登场”的戏剧性局面。这30多年的历史，虽然不敢说波澜壮阔，“江山如画”，但是也称得上跌宕起伏，真是业界代有才人出，“一时多少豪杰”。而我们的业界三国史，就像三国志一样，从一个王朝的衰败和崩溃开始。

第一回
前三国时代开篇：雅达利之乱（前篇）

70年代的雅达利王朝

历史上公认的三国时代开始的时间是220年，但是三国游戏一般都是从189年（董卓进京）或者184年（黄巾起义）开始的。而电子游戏业界的三国史虽然始自80年代后期（第三世代），但是我们也要从数年前的一场变故说起。

应该说，电子游戏诞生之后的最初两个世代（70年代前期到80年代前期），游戏的硬件和软件都处于十分原始的状态，有的软硬件是一体的。最早诞生的Magnavox Odyssey（奥德赛）主机没有声音，甚至连画面都只是由一个个光点组成的。而第二世代的代表机型——雅达利的ATARI 2600也只能提供极其简单的色块组成的画面。在这两个世代里，游戏机被当做和敲鼓的小兔子无甚区别的“电动玩具”看待（实际上当时台湾同胞们就是这么称呼游戏机的，所以才有“电玩”的简称），出这类玩具的厂商也不只一家，只是后来美国的雅达利借助当时比较抢眼的2600主机拿下了市场，所以我们在第二世代的末尾，看到的是几乎由雅达利一统天下的局面。

雅达利能够在第二世代占尽风头，当然有它自己的理由。因为正是这台主机，提出了“机卡分离”的概念，使游戏机不再通过固化的电路内置游戏，玩家们通过更换卡带就可以玩到新的游戏，这不但降低了成本（以前是换个游戏就要买台新主机），而且还使雅达利的主机获得了比其他机器长得多的市场寿命。这个概念被游戏硬件厂商们沿用至今，尽管承载游戏的媒体一再更换，但是软件载体的概念是不变的。而且，也正是从那一天开始，“硬件商”和“软件商”也各自成为独立的商户，他们之间的关系也随着时代的推移变得复杂起来。

千万财富铸就的“杯具”

至于雅达利公司的创立者，诺兰·布什奈尔，也是一位游戏界的传奇人物。他在2600之前，就已经设计制造了世界上最初的人气街机游戏“PONG”（1972年）。而在设计2600当时，当雅达利卯足一口气准备创造新的成绩的时候，却因为资金匮乏而陷入了“钱荒”当中。如果找不到一个具有足够财力的投资方，那么雅达利就将面临破产的危险。

为了使自己的心血能够成为现实，诺兰开始寻找合适的金主，于是对外公布了公司的股价，准备出手。当时他曾经联系过迪士尼和环球影业，但是这些公司都对游戏不感兴趣。只有华纳传媒（时代华纳的前身）的董事长史蒂芬·罗斯在参观了雅达利设在游园地的街机设备之后，对它产生了兴趣。

1976年10月，雅达利公司的全部股份卖给了华纳传媒，售价达到了2800万美元，再加上之前制作的街机游戏“PONG”和“Breakout”，诺兰一共分得了1300万美元，在一夜之间成为千万富翁。不过对于他来说，这并不是个值得庆贺的事情，因为如果这间公司不卖给华纳，而是筹措到一笔能够运营的资金的话，凭借ATARI 2600在市场上的反响，不但诺兰可以获得更多利润，而且雅达利也不必受到华纳各方面的制约。后来诺兰曾经抱怨说：“把雅达利公司卖给华纳是一个失败。哪怕再等上2个星期，解围的资金就来了。”

不过说归说做归做，事后诸葛亮的判断并不能改变当时局势的走向。诺兰还是卖掉了雅达利，而且与华纳的管理方在经营理念上出现了很大的矛盾。为了制约诺兰，华纳提拔雷蒙德·卡萨尔为雅达利家庭事业部的主管。与热爱游戏、每天的工作和生活环境都泡在游戏机和卡带堆里的诺兰他们不同，卡萨尔作为一个标准的商务人士，无论着装还是经营理念，都与雅达利的元老们有着强烈的冲突。

当时，ATARI 2600因为初上市时销量不大，诺兰提出了及早缩小该主机事业、开发新机器的方案，这让掌握着决策权的华纳十分恼火：在2600处于方兴未艾的阶段，为什么要放着这么大块蛋糕不抢，非要搞其他的东西呢？双方的矛盾显得不可调和。这一矛盾导致的冲突，使他在1978年退出了雅达利公司。

实际上诺兰纯粹是被排挤走的。在1978年12月的那次争论会议上，华纳方面由于诺兰的态度而显得怒不可遏，到最后诺兰只能用yes和no来回答华纳方面提出的问题，可见当时逼迫的情景之急。但是也有人认为，当初诺兰与华纳签约的时候，合同上有“员工自己辞职拿不到退职金，只有被开除的时候才能拿到”的规定，诺兰在感觉到华纳这帮人“不相为谋”的时候，早就想跟他们掰了。但是他又不想临走时什么都落不到，于是故意激怒华纳高层，让他们把自己开掉。

但是不管怎么说，诺兰一手建起了雅达利，只过了不到6年的时间，就被后来居上的股东踢出了自己辛勤创办的公司。由于诺兰和华纳签署过“辞职之后5年不能涉足游戏界”的合同，所以在之后一直到1983年的这段时间里，他一直在从事其他方面的工作。对于诺兰来说，这几年并不算什么，何况他还有千万身家在手；但是他的离去，对于雅达利来说，确实一个不折不扣的“杯具”。后来的事实证明，没有了诺兰的雅达利只能走下坡路，而这5年的时间不但限制了诺兰在游戏界的发展，也最终让美国本土游戏业错过了再接再厉的发展时机，美国人从业界老大的位子上摔了下来，直到今日仍然不得翻身。

（待续）



—这就是曾经风靡一时的ATARI 2600游戏机，很多玩家都认得吧。



海贼时代

□文／蔬菜汁



序章

在日语中有一个词叫“海贼版”，翻译成中文就是“盗版”，比起中文来，日语更讲究也更贴切。海贼们在大海中独来独往，以拦截过往商船过活，海贼给人的初印象往往是桀骜不驯、我行我素，这和我天朝的“盗版”大军有异曲同工之妙。

10多年前，有一阵走在大街上总会被莫名搭讪，“达个（大哥）、药潘布（要盘不）？”，我想很多人都有这样的经历，因为当时的家用电脑还比较贵，也不是很普及，从网上下载刻成盘，可以得到很高的利润。这就是最初的“海贼版”，那时的盗版盘还只是放在影碟机里播放的VCD，销售方式是最简单的街头贩卖。

随着网络的普及和日本动漫的流入，“海贼版”商品向着多元化、立体化发展。漫画、动画、游戏，动漫的各个领域都有海贼兄弟身影。

漫画，最简单的海贼版制品是漫画单行本（纸媒体）、免费的在线观看（网络媒体）。单行本的海贼品制成过程是将日本的漫画杂志上的人气漫画章节逐期扫描、汉化、简单排版后进行印刷，装订成册进行实物销售。因为大陆有部分公司有日本人气漫画的代理权，所以这部分单行本大多挑选国内没有代理权的日本漫画。免费的漫画在线观看服务，一度成为动漫网站增加流量的利剑，这部分资源主要来自网上的漫画爱好志愿者，他们将台湾获得日本漫画版权的正版漫画扫描，然后传到网上与大家分享。当然也有蛋疼人士，扫描日文漫画后再进行翻译、二次排版，然后再上传网络，目前这类的漫画志愿制作小组数量还在膨胀ing。当然，“海贼兄弟”之间也会进行火拼，前面提到的免费漫画在线观看业务就致使海贼版漫画单行本销量直落千丈。

动画，大部分动漫杂志都用光盘附赠动画的形式来招揽青少年读者，附赠的动画全部是网络下载，动画的片源来自日本本土，日文版被下载以后经过字幕组制作成中文版上传，不过这一类动漫杂志只是单纯地以销量来盈利，抛弃了原本应该与商品、产品相结合的纸媒平台的根本，在网络发达的现在，日子也并不好过。

来自日本媒体的报道

关于动漫海贼制品的信息，在国人看来好像不是什么大事，但在2010年3、4月间因海贼制品而损失严重的日本媒体曾经对此进行了一系列报道。日本最有影响力的报纸《朝日新闻》（相当于中国的《人民日报》）3月15日新闻版块发表了一篇相关文章，标题为《与中国政府协力共防盗版、文化厅与版权局缔结协议》。文中报道了日本文化厅与版权局就防止盗版问题缔结了一项最新协议，根据协议，每年日中将就防盗版问题召开会议，完善著作权制度、加强人才交流，中方还列举了抄没的盗版制品数量。日方最大的担心是天朝制作的电子版（漫画），会传播到日本，对日本漫画构成直接影响。选在315这天发表，可谓用心良苦。根据日本外务省的调查推断，由于天朝的海贼版商品（DVD、仿制品），致使日本动画产业直接损失达2400亿日元。在一次针对北京、上海、广州的动漫爱好者所作的问卷调查显示，在过去10年里花在日本动画上的钱大概人均8000日元（600人民币），不过因为很少有正版商品在中国流行，所以这些钱应该大部分都是海贼版的消费。另外，被采访的500人中，只有不到100人了解海贼品和仿制品的违法性，并表示以后不会购买。



高科技海贼制品

动画、漫画海贼制品的技术含量很低，相对它们来说，游戏的技术层次要高一个档次，其中最具代表性的就是任天堂掌机DS的烧录卡了，烧录卡的诞生对于DS持有者来说是划时代的革命，通过这种硬件卡带，玩家只需从网上下载游戏数据到存储卡上，然后就可以进行游戏了，而专门提供游戏rom下载的网站，则从原版DS卡带上复制数据，然后再上传到网上。一块DS烧录卡的成本价在50元左右，市价卖到150元到200元，而游戏网站和提供下载的论坛，无疑给烧录卡做了最好的宣传和广告。这种技术海贼制品的出现，让日本游戏产业损失严重，2010年4月，日本经济产业省收到任天堂株式会社投诉，由于烧录卡在欧洲的流行，欧洲任天堂掌机游戏卡带的销量减半。在日经省做的暗访中，一位在美国洛杉矶留学的日本青年曾这样说，“买普通的游戏卡很贵，因为大家都买（烧录卡），所以也没有意识到做了很不好的事情。”她在当地花了80美元，买了一个大容量烧录卡，里面有包括《脑锻炼达人DS》在内的十几款游戏，其中每款游戏的价格均在数万日元左右。在《朝日新闻》7月发表的最新文章记事中披露，根据日本计算机娱乐协会的调查报告，2004年到2010年间，排名在前20位以内的DS游戏，按照110家非法下载网站的下载回数计算，仅日语版的损失就高达9540亿日元。美中两国占了其中的6成。

《蜡笔小新》案

2005年发生了中国大陆发生了一件涉及知识产权的诉讼案件——日本双叶社就《蜡笔小新》商标被抢注一事状告广州市诚意眼镜公司。诚意公司于1997年注册了9件包括蜡笔小新、高露洁在内的商标，而后随着商品人气的认知度越来越高，随即将这些商标转让进而获利，是不是恶意抢注？老百姓们看得明白。2006年《蜡笔小新》的版权公司双叶社正式向北京第一中院提起上诉，于情于理都应该是双叶社胜诉的官司，但是结果却令人大失所望，最后双叶社的诉讼被驳回。但是故事并没有就此打住，双叶社上诉至最高人民法院，结果却是维持原判。日本人彻底傻眼，也许日本人不知道我们天朝的风俗习惯、没有尽“人事”，也许司法界对这类维权案就是一视同仁，国际友人也不能例外，也许眼镜后面有个厉害的小谁家那小谁在操纵也不一定。

官司结束了，本想讨个说法的双叶社没有讨回公道，于是在自家官网将上诉之路的历程全部写在官网的显要位置，此事对日本动漫界触动颇大。说的直白一点，就是这件事让日本人觉得，天朝比较护犊子。



政府对“海贼”的清剿

1.互联网严打

2009年12月包括广电、新闻出版署在内的9部委召开联合电视电话会议，决定从2009年底到2010年5月对互联网进行整治，此次行动被称为互联网的严打。包括谷歌（中国）、BT下载在内的大网站都受到波及，于是很多与游戏有关的网站、论坛都不禁为之变色，但是，被强行关闭的只有BT中国、译言网等一些网站，大家这才领悟到，本次打击的侧重点是低俗信息而非版权侵占（盗版）问题。本次互联网严打对于动漫游戏“海贼版”的影响几乎是0。

2.LEVEL UP网站关闭

LEVEL UP网站关闭一事成为2010年游戏界的大事件，各方对此的猜测和议论不一而终，有的说是海贼问题，有的说是运作问题，但是，员工领取3个月工资全部遣散却是不争的事实。在游戏界有着龙头老大地位的LEVEL UP就这么灰飞烟灭了，不过其他游戏网站和论坛却鲜有被波及，还依然处于朝气蓬勃的运营之中。

反思

购买正版动漫和游戏制品，是对创作者最大的支持，有老外批评我天朝上民素质之低，但是你出门就会发现，蹲门口儿挑盘的肯定有内老外在内。民众的普遍行为受大环境影响颇多，想在海贼版的抑制上有所作为，除了一方面要加强大家对版权的知识和自身的素质，另一方面也要政府作出检讨才是正途。

老师在补习班花的时间比上课还多，本来是传道、授业、解惑被人尊敬的职业，现在却沦为应试教育的第一牺牲品——榜样的作用是无穷的；明星们为了炒作自己不惜做出这种事或者那种事，我们每天关注最多的就是明星，看多了，难免自己也模仿——榜样的力量是无穷的；大家都在炒房，有钱的多买房，没钱的借钱买房，炒房的多了干正事的少了，大家都在向钱看。在这各种影响下，你还能淡定地花数倍的钱去购买那份不一定被别人认可的尊重吗？是中国的大环境造就了动漫游戏界的大海贼时代。



战国撰板

笑谈战国风云，坐看英豪末路.

战国英杰传

文／雪飞

以死报答武田之恩的今川遗臣

夺回故主今川义元的首级

永禄三年（1560年）5月19日，桶狭间合战中，今川军总大将今川义元阵亡，今川军全线溃败，士兵们四散而逃。

只有鸣海城的冈部五郎兵卫元信一动不动，依然率部坚守着鸣海城，并多次击败了乘胜追击的织田军。织田信长大吃一惊，不久便提出了和谈的建议。

面对织田家的使者，冈部元信回答道："如果织田家能把今川大人的首级归还，我立即率部撤出鸣海城。但如果织田家不肯归还今川大人的首级，那我必将拼死抵抗，即使全军覆没也绝不后退半步。"

冈部元信对主君之义打动了织田信长。信长立即把今川义元的首级放在盒子里，交还给了冈部元信。

冈部元信捧着主君的首级走在部队的最前方，率领部队缓缓地离开了鸣海城。

在返回今川领地的途中，冈部元信接到了织田方苅屋城防守薄弱的情报。虽然今川军是失去了主将的战败之师，但冈部元信依然没有丧失斗志。得到了这个情报后，冈部元信立即率领一百多名士兵悄悄接近苅屋城，在上风处放火后对织田军发动了突袭。织田军毫无防备，遭到袭击后顿时陷入混乱，苅屋城守将水野藤九郎忠近等织田方将领阵亡。

冈部军孤军奋战使今川义元的接班人今川氏真大喜过望。第二年6月8日，今川氏真不但赏赐给冈部元信领地，还特意颁发了"忠诚功劳无与伦比"的感谢信。

抛弃今川氏真，改投武田

冈部元信是今川家的重臣，和朝比奈信置、孕石元泰等人一样，都是"骏河先方众"中的一员。

天文十七年（1548年）小豆坂合战中，冈部元信率部力战，为今川军带来了胜利。天文十八年（1549年）冈部元信占领了织田家的安详城，又立下了不世之功。

冈部元信最初名为长教，后拜领了今川义元的"元"字，改名为元信，之后又拜领了今川氏真的"真"字，改名为冈部真幸。通称五郎兵卫，后自称丹波守。

虽说今川义元在桶狭间战死，但织田信长并没有侵入今川家的领国骏河、远江。今川家失去的不过是尾张的一些小城。

虽然今川义元战死，但继承人今川氏真和一门众、家臣团依然健在，今川家的实力依然远超织田家。今川家随时可能发动吊唁合战，为今川义元报仇。

然而，今川氏真却丝毫没有为父报仇的意思。

家臣们苦苦劝告今川氏真，但却毫无效果。有实力的家臣们纷纷抛弃了今川氏真，守护大名今川家迅速走上了衰亡之路。

永禄十一年（1568年）12月，武田信玄撕毁了甲骏同盟，侵入骏河。今川家的各城守将几乎都没有抵抗，纷纷投降武田家。

冈部元信和朝比奈泰能等今川家的武将也在此时改投武田家。

死守高天神城

天正二年（1574年）6月，武田胜赖攻占了德川方小笠原长忠镇守的高天神城。随后，任命冈部元信为高天神城城主。

高天神城在战国时期是远江地区的军事要地，有"得高天神城者得远州"之说。由此也可以看出，武田胜赖对冈部元信是何等信任。

天正三年（1575年）武田胜赖在长筱合战中惨败，武田家的实力大幅下降，德川家康逐渐蚕食武田家的领地，侵入南远江。

冈部元信率领着士兵们四处转战，阻挡德川军的前进脚步。由于冈部元信作战勇猛，武田胜赖大为感动，作为回报，武田胜赖赏赐给了冈部元信新的领地。

可是，德川家康却没有放弃高天神城的想法。天正八年（1580年）10月，德川家康决定占领高天神城，在高天神城周围建造了不少小城和要塞，把高天神城团团包围，并且收获了城外的所有稻田，严密地监视着高天神城。也就是说，德川家康采用兵粮攻击，使高天神城内无法得到粮草补给。

天正九年（1581年），高天神城城内的士兵终于吃光了粮食。守城的士兵只能靠草根树皮维持生命，士兵们的体力已经达到了极限。

武田胜赖当时正忙着和北条军作战，根本无法派遣援军。冈部元信只有两个选择，一是死战到底，二是向德川家康投降。

冈部元信把诸将召集到一起，召开了军事会议。虽然形势紧迫，但没有一个人提出开城投降的建议。

不久，冈部元信便站起来说道："我自从进入高天神城开始，就没打算活着离开这里。我只是想报答信玄、胜赖两公的厚恩。我决定了，明天清晨全军出击！"

当天夜里，士兵们都和亲属、朋友们道别。

3月22日清晨，冈部元信率部杀出高天神城，与德川军殊死搏斗。

冈部元信和监军横田尹松一起杀入大久保忠世守卫的林之谷，并在这里遇到了大久保忠世的弟弟平助（大久保忠教）及其部下。

大久保忠教虽然和冈部元信过了几招，但不知道眼前的老兵便是冈部元信，于是让家臣本多主水负责对付冈部元信，自己去消灭其他的敌人。

冈部元信和本多主水交战了几个回合，突然脚下一滑，从斜坡上摔了下去。最后，本多主水杀死了冈部元信。

本多主水直到在战后检验尸首时，才知道自己杀死的就是高天神城城主冈部元信。意外的收获自是让本多主水大喜过望。

而大久保忠世也因为放过大敌，而极为懊悔。他在《三河物语》中写道："高天神城大将冈部丹波守亲自杀来，虽然平助和他过了几招，但却把他让给了部下本多主水。如果知道他就是冈部丹波守，平助绝对会亲自和他交战。可是，冈部丹波守始终没有自报家门。"

虽然不知道当时冈部元信的真实年龄，但可以估算他大约在七十岁左右。他始终不肯自报家门，一定是不想让自己蒙羞吧。

在这次战斗中，冈部元信及其部下共有720多人战死。占领了高天神城后，德川家康大喜过望，还把冈部元信的首级送到安土城，让织田信长过目。

曾经折服在今川门下，充当人质的德川家康，比谁都想占领南远州，一雪前耻。

高天神城攻防战，与其说是武田家与德川家之争，不如说是远州武士和三河武士的夙命中的对决吧！



鸣海城遗址→



冈部元信

？？？——1581年。冈部元信（おかべもとのぶ）战死的高天神城，原本是今川家的一个支城。武田胜赖占领了高天神城后，大力修缮城池，使高天神城成为易守难攻的山城。虽然高天神城地形复杂，占地面积广，攻击军很难包围它。但是，德川家康的执着，最终使他攻占了高天神城。

以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：继高清之后，3D时代就要来临了。对此你感兴趣吗？希望哪些游戏3D化？

话题2：8月份你最关注的游戏是什么？简单说说你期待它的理由好吗？

先向外折一次

（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封



北京市东城区安外邮局75号信箱

100011

GAME SOFTWARE VOL.280

电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ____________

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他

低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR279.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.280

DR@vgame.cn

总280期 读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

Q Q：

E-mail:

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、对王俊生特稿“立体游戏”的评价
☐ 大神回归，非常感动 ☐ 内容非常精彩 ☐所选题材不感兴趣

4、攻略（火炎纹章 新纹章之谜）
☐ 很全面，很实用 ☐ 还有部分内容疏漏 ☐ 不玩这个游戏

5、游戏新闻眼
☐ 新闻报道很全面 ☐ 时效性方面欠缺 ☐ 新闻形式需要改变

6、闯关族的家
☐ 内容更加丰富多彩了 ☐ 版面过于花哨 ☐ 回复得不够有趣

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题数量太少 ☐回答不够准确

8、攻略（九十九夜2）
☐ 不繁琐，非常实用 ☐ 实用尚可，缺乏可读性 ☐ 毫无用处

9、特稿（将穿越进行到底）
☐ 很有创意，内容新颖 ☐ 创意很好，内容晦涩 ☐ 不知所云

10、攻略（白骑士物语2）
☐ 作为入门不错 ☐ 希望可以更全面 ☐ 不喜欢这个游戏

11、对于本期漫画连载《古墓丽影》的看法
☐ 很有趣，支持连载 ☐ 支持漫画，但对本期不感兴趣 ☐ 根本不看

12、对于《电软》举办比赛的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 希望比赛游戏经常更换

本期奖品

详细填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，每期将诞生50名获奖者。本活动奖品数量众多，每期都会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



精美PSP抱枕

《捉猴》主题沙滩垫



游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



PSP2000/3000（壳＋包套装）





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2010年8月上 绝赞发售中！

内容改版高清视频 支持PSP播放



DVD影像内容

●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

极道无限 狂飙旧金山(PS3/Xbox360/Wii)/无限回廊 光与影之箱(PS3)/一级方程式赛车2010(Xbox360/PS3)/GT 赛车5(PS3)/吉他英雄 摇滚战士(PS3/Xbox360/Wii)/声名狼藉2(PS3)/PlayStation Move宣传片(PS3)/传送门2(PS3/Xbox360)/奇异之旅(PS3/Xbox360)/滑板3(PS3/Xbox360)/无限试驾2(PS3/Xbox360)/粉碎者(Wii)/WRC世界汽车拉力锦标赛(PS3/Xbox360)/电锯惊魂2(PS3/Xbox360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《九十九夜 2》爽快大规模作战

《镇压2》不择手段打击犯罪

●游戏MV（游戏主题MV欣赏）

《异世纪传说 3 最终章》

●松下展厅体验之旅

感受松下3D魅力

●格斗道场

《超级街霸4》预赛首场特别收录

●《超级街霸》4特辑

《超级街霸4》动漫/游戏综合节目

●特别收录（光盘内附赠内容）

任天堂SLG音乐Best收集

EVA同人漫画Retake精彩二次创作MAD

PSP/NDS最新游戏奉送等精彩内容（详情请见光盘内）



20Min 《九十九夜 2》爽快大规模作战 《镇压2》不择手段打击犯罪

《九十九夜 2》是2006年5月推出的《九十九夜》的续篇作品，游戏叙述各种族突然遭遇夜之军的侵袭，来自各方的战士挺身而出对抗夜之军的故事。游戏承袭前作的大规模作战方式，玩家操作不同角色，挑战成千上万的庞大军势，这让玩家们体验了一骑当千的战斗快感。动作冒险类游戏《镇压2》全面登场，游戏中玩家扮演具有超能力的战警，以各种惊人的超能力来打击犯罪，为恢复太平洋的和平而努力。游戏承袭前作高自由度玩法并支援16人线上对战模式，让玩家与好友们共享对战的乐趣！



13Min 亲临松下电器公司 共同感受3D精彩

本期《电击收藏》特为大家带来松下最新款3D等离子电视的体验，相信大家对103英寸等离子电视也非常感兴趣。松下展示分公司优良广阔的环境和数量众多的3D电视，让人们仿佛置身于一个绚丽的立体世界。此次除了观看松下公司专门制作的各类3D影片外，还现场试玩了360版《阿凡达》。尽管这款游戏不是专门为3D电视而制作的，但3D效果已经非常明显，不管是电视色彩、画面清晰度还是3D效果，都给人巨大的震撼力。《街霸》决赛时，玩家们可以来体验大屏幕3D电视的魅力啦！

5Min 《异世纪传说3 最终章》主题曲《深红》MV

《异世纪传说3 最终章》是一款经典的动作类游戏，而近日此款游戏的新作《异世纪传说R》也即将发售。为了让读者们回顾起前作的经典内容，本期的《电击收藏》特别为各位带来了《异世纪传说 3 最终章》的精彩真人MV，从快节奏的旋律中，相信一定会让玩家们回想起这款游戏的精彩瞬间、感受到当初玩这款游戏的心情。如此精彩的内容，大家千万不要错过哦！



10Min 《极道无限》新作推出 《粉碎者》上演恐怖画面

育碧释出了《极道无限》最新系列作《极道无限：狂飙旧金山》的宣传影片。《极道无限》已经从一款简单的竞速游戏变成了如同GTA般的开放世界作品，在新作中玩家仍然扮演原作的John Tanner，在旧金山实现自己的梦想。游戏预计将于今年第四季推出。由High Voltage开发的多平台射击游戏《粉碎者》近日也放出新的游戏宣传视频，为玩家们展现更多的游戏画面。游戏中，玩家将需要面对大量的敌人，使用各种武器去杀出一条求生之路。

10Min 《SSF4》预赛首场打响 比赛现场特别报道

《超级街霸4》北京争霸赛预赛第一场，于7月10开赛啦，此次的街霸比赛集合了北京几乎所有的格斗游戏高手，预赛阶段就让我们真正感受到高手的实力了！比赛场面非常激烈，整个比赛的过程中，大家也都凝神盯着屏幕，战到精彩处时，在场的人们情绪瞬间高涨。甚至比赛结束后，大家依然不舍得离去。而这不仅仅是一场比赛，更是玩家们的一次聚会。本期的《电击收藏》中，特为比赛做了详细报道，给大家提供了比赛的部分内容，让更多的人能够共同感受到比赛现场的气氛。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

